



aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 1 Januar 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Das große
Magazin für
Computer & Videospiele

EXKLUSIV!

ULTIMA 7 THE BLACK GATE

NEU!

QUACK SHOT
SUPER GHOULS 'N GHOSTS
TOE JAM & EARL

SUPER!

MONKEY ISLAND 2
EYE OF THE BEHOLDER 2
CIVILIZATION

WOW!
APIDYA
S.30

PLUS:

AMIGA '91, Micro & Co.,
Archimedes, Wettbewerbe,
Nintendo-Profil uvm.

80
TESTS



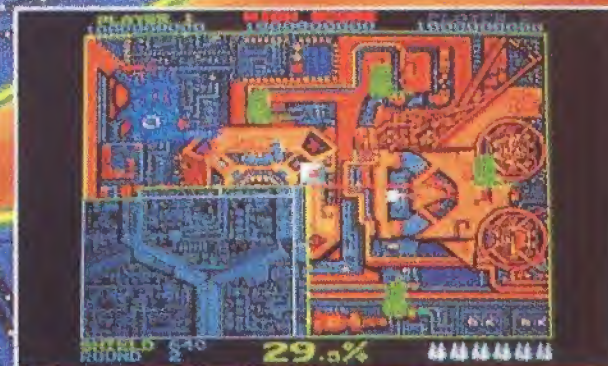
HERVORRAGEND PROGRAMMIERT MIT VIEL LIEBE ZUM DETAIL.
EINE BRILLIANTE UMSETZUNG". COMMODORE FORMAT

V O L F I E D

VOLFIED

THE ULTIMATE TAITO COIN-OP CONVERSION

"EINE ERSTKLASSIGE UMSETZUNG". ZAPP



Planen Sie gut und handeln Sie schnell, wenn Sie sich Ihren Weg durch 16 mörderische Level bahnen, die mit Feinden und versteckten Bonuspunkten geradezu "gespickt" sind.

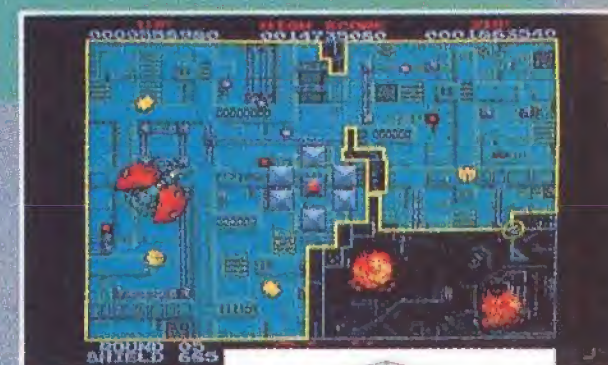
Sammeln Sie Zusatzwaffen wie Laser, Turbos und Zeitstopper und treten Sie einem sich permanent verändernden "Endgegner" gegenüber.

VOLFIED: KLAR ZUM ANGRIFF AUF IHR NERVENKOSTÜM!

VOLFIED: GESCHICK, STRATEGIE UND BLITZSCHNELLE REFLEXE.

VOLFIED: EINFACHES KONZEPT MIT UNGLAUBLICHEM SUCHTCHARAKTER.

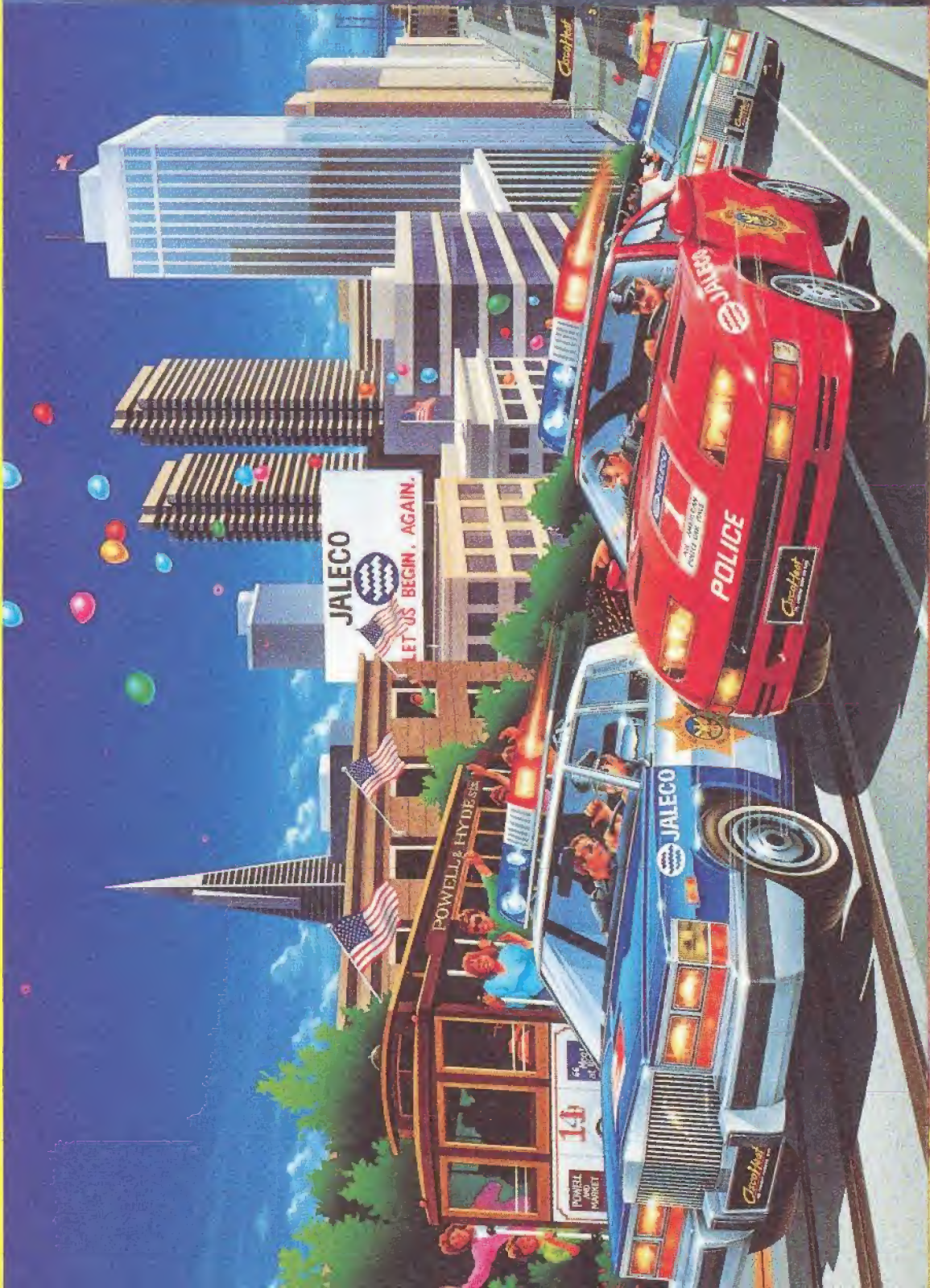
VOLFIED: MAN MUß ES GESEHEN HABEN, UM ES ZU GLAUBEN.

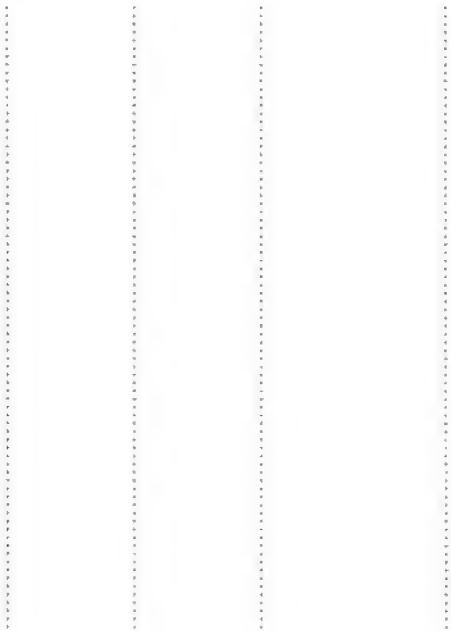


TAITO

4 THE STANNETTS, LAINDON NORTH TRADE CENTRE, BASILDON, ESSEX SS15 6DJ TEL No: DEUTSCHLAND: 052 444 08047

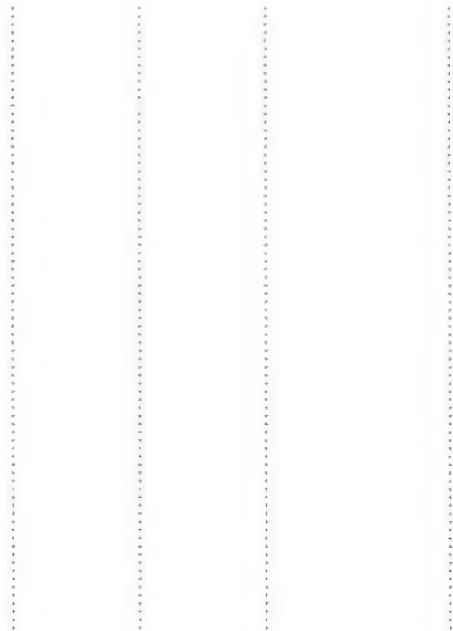
ARCADE





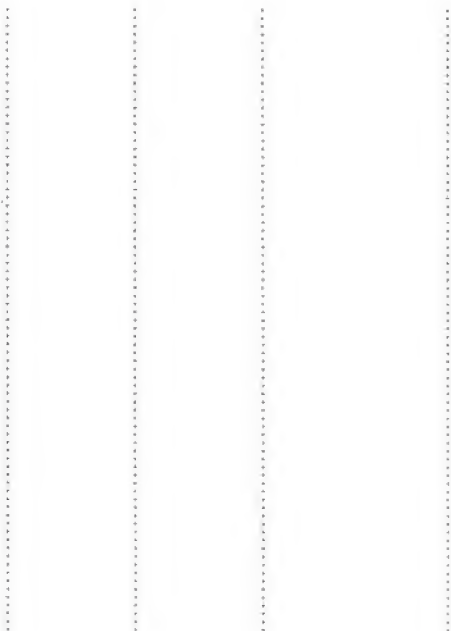
ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14
© Tronic-Verlag

Motiv: Titel ASM 1/92



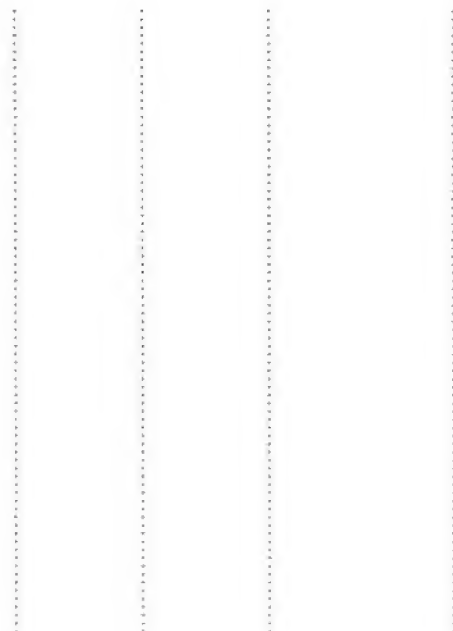
ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 300 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14
© Konami

Motiv: Nemesis



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14
© Konami

Motiv: Skate or Die: Bad n' Rad



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14
© Microsoft

Motiv: Cisco Heat

Und

wir öffnen das schwarze tor und dringen vor in die tiefen finsterster geheimnisse eines ultimativen lords. dieser lord, british genannt und von mord(s)-gedanken umzingelt, entführt doch eva ins origin-reich, verschleppt sie höchstpersönlich in die gemächer seines hoheitlichen anwesens und stößt mit ihr exklusiv auf einen siebten, legendären release, nun doch noch vor x-mas '91, an. 'the black gate' alias 'ultima 7'. nun, war der schampus nur halb so exklusiv wie unser testbericht auf den seiten 6/7, nebenbei bemerkt: spiel des monats, hat sich die story doch für beide gelohnt. My sweet lord ...

Ultima VII

weihnachten – fest der liebe? der geschenke? nun, es gibt ein ungeschriebenes gesetz, welches besagt, daß die januarausgabe eines magazins nun einmal die weihnachtsausgabe ist. auch bei asm. dem feste haben wir also letztendlich ein pralles heft, voll mit soeben fertiggewordenen super-games, zu verdanken ...

brandneu: 'eye of the beholder 2' und 'monkey island 2', 'civilization', auch 'starbyte super soccer' ist voll im x-mas-rennen. ballerfreunde können sich jetzt auf 'apidya' freuen, aber auch jump'n runner wie 'first samurai', 'super mario bros.3' oder 'robocod' sowie toons wie 'quack shot – starring donald duck' sind voll auf der welle.

wir wünschen euch ein mordsvergnügen mit der neuen asm, merry x-mas und vor allem 'nen guten start ins 92er ...

yours mats

ultima(tives) origin(al)



Impressum

Herausgeber

Christian Widuch

Verlagsleiter

Stefan Ritter

Chefredakteur

Matthias Siegl (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur

Ulrich Mühl (uli)

Redaktion

Guido Alt (gag), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hia), Michael Anton (man), Eva Hoogh (ev), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter

Peter Braun (pb), Dirk Fuchser (df), Holger Kuchling, Michael Suck (msu)

Layout

Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics

Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel

Thomas Thiel

ASM London

Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street, London W11, 4DV, England

Anzeigenleitung

Britta Fiebig

Anzeigenverkauf

Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2C, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 5 ab 1. April 1991

Repräsentant im Ausland

Great Britain, Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Telephone No: 0044-784 469900, Fax No. 0044-784 469996

Anzeigenverwaltung

Anja Proger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18

Anzeigensatz

Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

Satz

Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion

Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb

Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

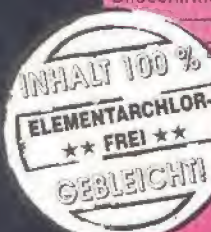
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 3 00 11

Bankverbindung

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiorant Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euro-scheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 3 00 11
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 3 00 15
Telefax (Verwaltung) (0 56 51) 3 00 14
Telefax (Anzeigen) (0 56 51) 3 00 18
Hotline (0 56 51) 3 00 12 - 13
(Uli & A-Man) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 3 00 16 - 1



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf umweltfreundlichem Papier gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst

Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Proger, Tel. (0 56 51) 3 00 17, Telefax (0 56 51) 3 00 18.

Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Garantie übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



· 6 · Mörderisches

Spiel des Monats:

Ultima VII 6

Ultima auf neuen Wegen. Mord & mehr warten auf das Eingreifen des Avatars!

· 30 · Böses



INHALT

4

asm 1/92



ACTION

Amnios	17
Apidya	30
Baby Jo	67
Bug Bomber	28
Cisco Heat	43
First Samurai	33
Lethal Excess	47
Lotus Turbo	
Challenge 2	14
Nova 9	68
Out Run Europa	46
Pegasus	40
Robocod	57
Super Space Invaders ...	44
Pegasus	40
The Oath	32
Titanic Blinky	56
Trex Warrior	34
Wild Wheels	41



STRATEGIE

Black Gold	42
Centerbase	68
Conquestador	69
Football Director II	58
Mac Arthur's War	44
Medieval Warlords	72
Multi-Player Soccer	
Manager	58
Spot	72
Starbyte Super Soccer ...	62



ADVENTURES

Spellcasting 201	67
Vengeance of Excalibur ..	70



· 36 · Witziges

KONSOLEN

Ace of Aces	134
Dark Castle	134
Decap Attack	126
Devil Crash	136
El Viento	126
Fatal Rewind	136
Jerry Boy	131
Merces	136
Quack Shot - starring Donald Duck ..	128
Super Ghouls 'n Ghosts	125
Super Mario Bros. 3 ...	124
The Simpsons	138
Toe Jam & Earl	130
Turrican	134

REPORTAGEN

Messen: Köln & Paris	40
Nintendo	132
PC Soundmann	163
BTX	164
Archimedes-Story	165

WETTBEWERBE

Mirrorsoft	64
Acorn	148

KONVERTIERUNGEN

Alien Storm	112
Blade Warrior	110
Builderland	116
Chip's Challenge	118
Final Fight	120
Frenetic	112
Ghost Battle	112
Great Courts 2	114
Hard Nova	109
Heart of China	108
Hunter	118
Last Battle	110
Last Ninja 3	109
Magic Pockets	120
Midwinter 2	114
Mig-29 M (PC)	114
Mig-29 M (ST)	108
R-Type 2	110
Rodland	116
The Killing Cloud	109
Thunderhawk	120
Thunder Jaws	116
Tie Break	118

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	4
News	8
ASM-Wertungs- schema	12
Feedback	18
Underground	26
ASM-Hitline	60
Oldie:	
Oids	74
Secret Service	77
Poster:	
Lethal Excess	89
Hint Hunt	96
How to play	104
Flop des Monats:	
Lone Wolf	106
Flop Five	106
ASM-Bazar	122
Konsolen-News	138
Game-Boy-News	146
Microwelle	162
Spielhalle	168
Gesammelte Werke	174
Gewinner aus ASM 11/91	175
Generalkarte	176
Inserenten- verzeichnis	176
Vorschau	177

GAME-BOY-CORNER

Altered-Space	140
Bugs Bunny 2	146
Crystal Quest	142
Home Alone	144
Puzzle Boy 2	144
Puzzle Road	142



SPORT

Bill Elliot's Nascar Challenge	56
Champion Driver	46
Championship Run	40
Final Blow	32
Pitfighter	31
The Games: Winter Challenge	71
TV Sports Boxing	38

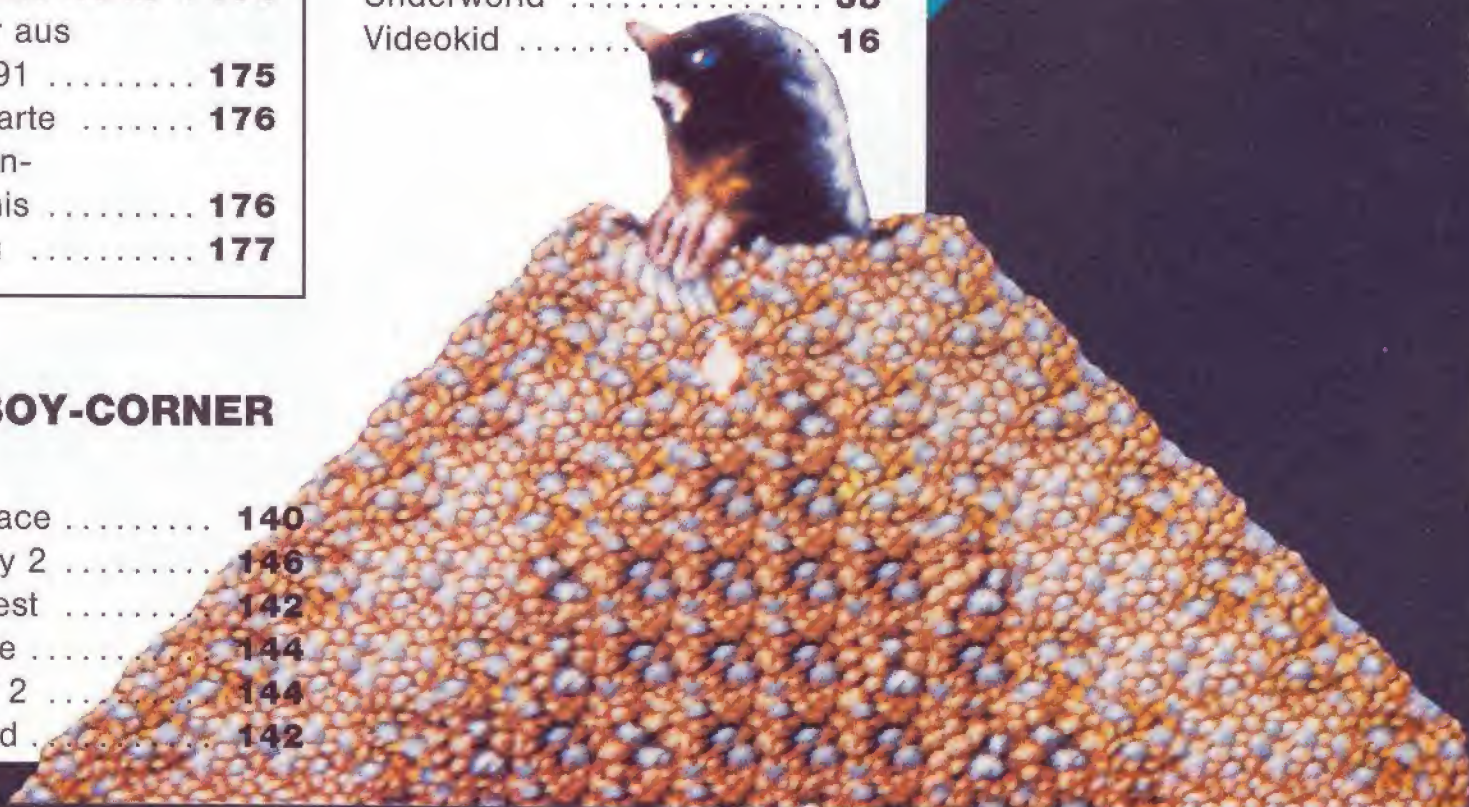


PREVIEWS

Civilization	54
Eye of the Beholder 2	10
Goblilins	70
Monkey Island 2	36
Underworld	38
Videokid	16

READY
STEADY
GO

ORIGINAL





SPIEL DES MONATS



»Ultima auf neuen Wegen –
einfach großartig!«



AVATARE UNERWÜNSCHT

Ein Avatar hat es nicht leicht. Da strebt man nach Vervollkommenung, stiftet Frieden und eint das Land, doch was passiert? Zwei Jahrhunderte später weiß Britannia nichts mehr von seinem Retter. Kaum jemand kennt Euch noch, als Ihr unvermutet im Städtchen Trinsic auftaucht. Wenige werden sich im Laufe des Spiels an den tapferen Avatar erinnern, darunter einige Eurer treuesten Freunde. Von Iolo rührend begrüßt, müßt Ihr Euch schnell an eine veränderte Welt gewöhnen.



ULTIMA VII: THE BLACK GATE

System: PC (2 MB RAM, ab 386 SX, Festplatte, 1,2 bzw. 1,44 MB-Laufwerk, VGA-Grafik, Maus und Soundkarten empfohlen), empf. VK-Preis: ca. DM 140, Hersteller: Origin, Texas, USA, Muster von: Hersteller.



ULTIMA VII: THE BLACK GATE ist der Beginn einer völlig neuen Trilogie. Nicht ein Hilferuf, sondern eine Herausforderung wird Euch entgegengeschleudert: Eines Abends erscheint die Dämonenfratze des „Guardian“, verhöhnt die legendären Tugenden und lockt die Britannier mit Verheißungen. Beunruhigt laßt Ihr Euch in das sagenhafte Reich versetzen. Dort tun sich menschliche Abgründe auf. Ein grausamer Mord ist geschehen. Die Einwohner haben merkwürdige Ideen entwickelt und strömen in Scharen zur Bruderschaft. Die tritt für Vertrauen, Einheit und das Verdienen von Belohnungen ein. Ihre Lehre: Die acht Tugenden sind von Sterblichen sowieso nicht zu erreichen, daher sollten die Menschen sich an diese drei Prinzipien halten.

Die scheinbar allwissende Freundlichkeit der Brüder erfüllt Euch zwar mit Unbehagen. Doch soviel sei verraten: Ihr könnt das Spiel nicht lösen, ohne der Bewegung beizutreten.

Mit detektivischem Spürsinn müßt Ihr einer Mordserie, den Geheimnissen der Bruderschaft und vor allem denen des Guardians nachgehen. Warum gibt er (in feinsten digitalisierter Sprache) immer wieder Hinweise und gute Ratschläge, wenn er doch der ultimative Feind ist? Sollte man ihm gar dabei helfen, das



Freund Iolo wartet schon auf Euch.

Schwarze Tor zu errichten, durch das er in dieser Dimension Gestalt annehmen kann? Dutzende von Zwischenspielen und Unteraufträgen warten auf Euch. Kombinationsgabe ist wichtiger als Monstervertrimmen, obwohl Euch zahllose Geister, Trolle und Zyklopen das Leben schwer machen.

Lord British, alias *Richard Garriott*, und sein Team haben eine ganze Welt in den Rechner gepackt: Füchse, Schlangen und mehrköpfige Drachen tummeln sich in den Städten, Wäldern und Sümpfen Britannias. Über 250 eigenständige Charaktere leben ihren Tagesrhythmus in den stark veränderten Orten. Da geht der Schmied seinem Handwerk nach, werden Pferde gefüttert – und kann es passieren, daß sich der eine oder andere als Charakter wiederfindet. Manche Siedlungen wurden aufgegeben, andere wuchsen zu rechten Großstädten heran – die traditionell beigelegte Stoffkarte zeigt es.



Jede Etage wird einzeln gezeigt.

Mats meint:

Ultima VII mit brandneuer Technik und aktueller Story – ein Programm, um das auch Rollenspielmuffel nicht herumkommen werden. Von der Story bis zur Steuerung stimmt einfach alles! Wer sich dieses Abenteuer entgehen läßt, ist selbst schuld!

»GENIAL«

Wunderschöne Musikstücke und Geräusche begleiten Euren verschlungenen Weg. Dazu paßt die völlig überarbeitete Grafik: Ihr bewegt Euch, jetzt viel größer und in näher gerückter Landschaft, durch die von oben gesehene Welt. Auch Höhlen und Dungeons werden, betritt man sie, aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Landschaft nimmt jetzt den ganzen Bildschirm ein, Unterhaltungen werden als Text direkt eingeblendet. Ebenso erging es den Porträts



Wundersame Monster verbergen sich in den Sümpfen.

und dem Inventar. Die Maussteuerung wurde nochmals geglättet.

Dem komplexen Spiel gerecht zu werden, ist auf so engem Raum unmöglich. Ultima VII ist eine Perle, die sich niemand entgehen lassen sollte. Man muß nur einen schnellen, gut gerüsteten PC und etwas Rollenspiel-Erfahrung mitbringen. Wegen der düsteren Untertöne empfiehlt Origin, sich erst ab einem Alter von 13 Jahren an das *Black Gate* zu setzen. Blut fließt freilich kaum – und das sieht von der ganzen Grafik am unrealistischsten aus. Für den Mut zu et-

was Neuem werden alle Avatare mit monatelangem Spielspaß belohnt. Ein Muß für alle Abenteurer!

Eva Hoogh

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	11
Handlung	11
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11

»GENIAL«



Schon in Trinsic gibt es viel zu entdecken (o.u.li.)

Fotos (6): PC (VGA)

NEWS

Fangen wir diesmal mit **Commodore** an. Ab sofort wird das sog. **Meisterschaftspaket** angeboten. Es beinhaltet einen Amiga 500, die A501 Speichererweiterung, sowie **The Simpsons**. Hintergrund dieser Angelegenheit ist die **1. Deutsche Amiga Meisterschaft**. Man muß natürlich nicht das Paket kaufen, um teilzunehmen. Das Finale der besten 128 Spieler findet auf der Amiga Messe in Berlin statt. Desweiteren hat Commodore den **Amiga-VIP-Club** ins Leben gerufen. Für einen Jahresbeitrag von 59 DM erhält man

AMIGA VIP

eine Club-Karte, die neuesten Informationen und einen Gutschein für einen freien Eintritt zur Amiga Messe in Köln oder Berlin. Na wenn das nichts ist. ●

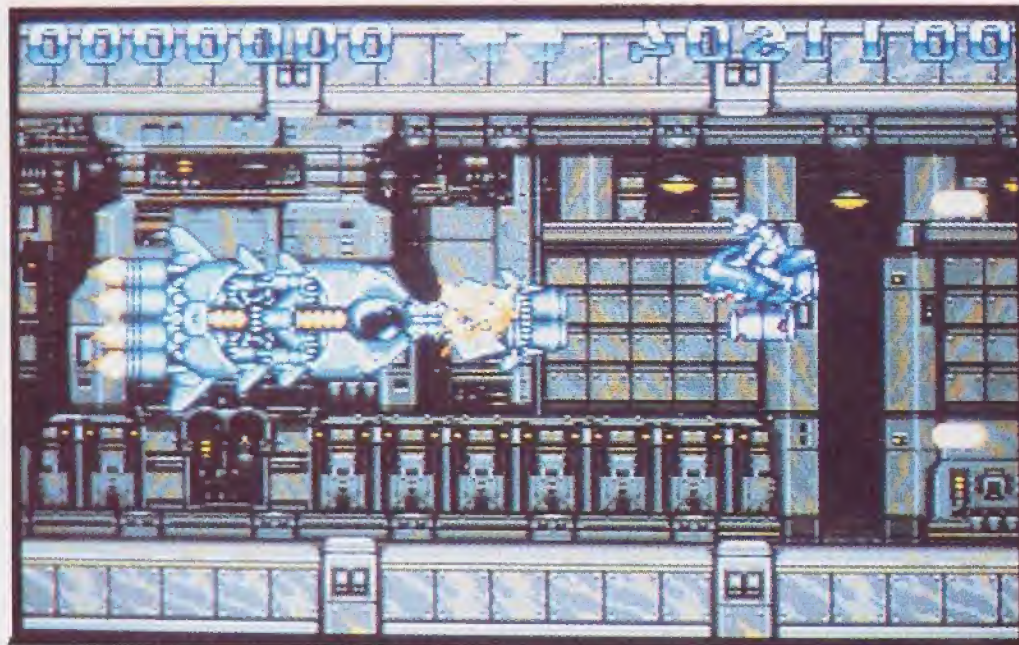
Von Frankfurt nach Aachen. **Kingsoft** bringt Schnelldenker mit **Locomotion** auf Trab. Ziel des Spieles ist es, mehrere Lokomotiven ohne Kollision in die Zielbahnhöfe zu bringen. Klingt einfach, kann den Spieler aber nahezu in den Wahnsinn treiben. Angeboten wird das Programm für C-64, PC und Amiga. ●



UBI-Soft überbrückt die kalte Jahreszeit mit **Starrush**, einem horizontal scrollenden Ballerspektakel, sowie dem schon

lange angekündigten **BAT II**. Aufgelockert wird der Gabentisch auch noch durch die beiden Compilations **Quest & Glory** und **The Top League**. Enthalten sind die Programme Cadaver, Iron Lord, Bloodwych und Midwinter (Quest & Glory) sowie Speedball II, Rick Dangerous 2, Falcon, TV-Sports Football und nochmal Midwinter (The Top League). ●

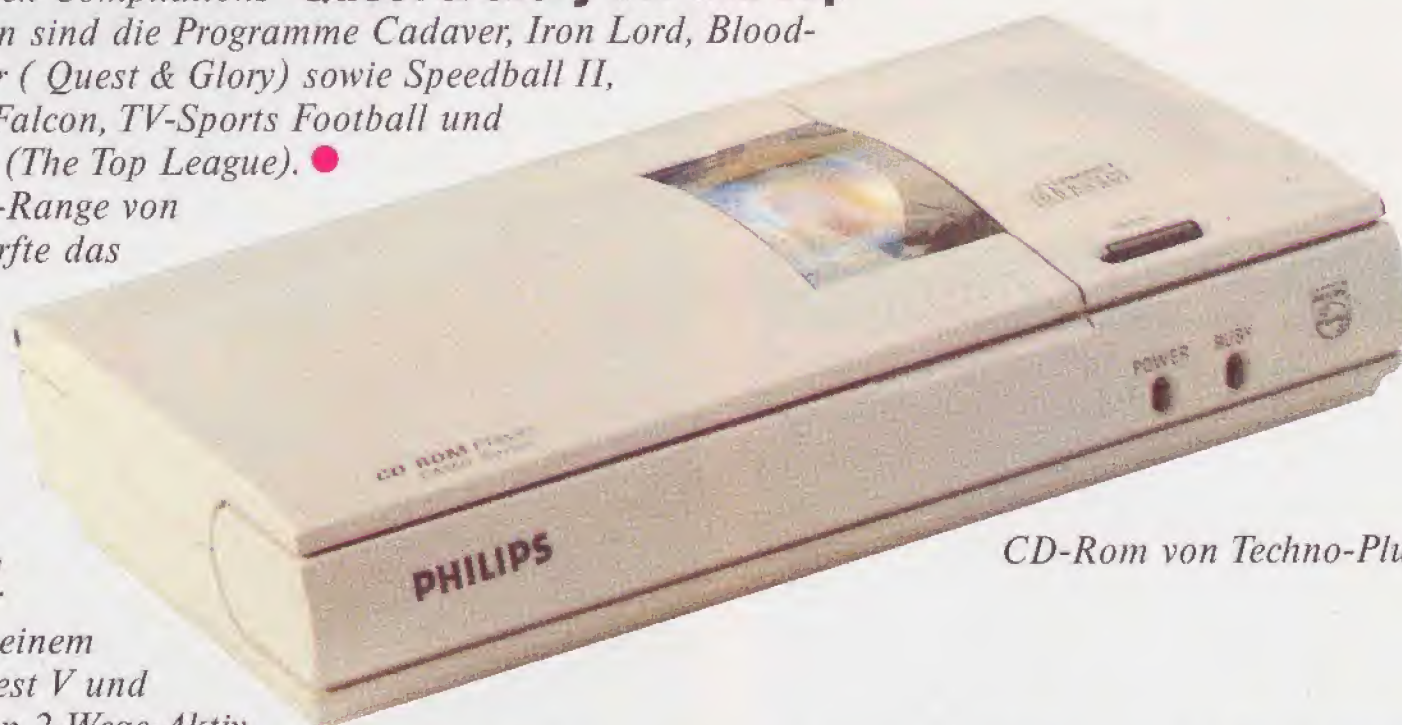
Die neue Product-Range von **Techno Plus** dürfte das Herz eines jeden Hardware- und Spielefreaks höher schlagen lassen. Da ist z.B. das **Professional Sound System**, bestehend aus einer Soundblasterkarte, einem Joystick, King's Quest V und zwei reichlich großen 2-Wege-Aktivboxen. Desweiteren sind da noch die **AmiRam 1000** Speichererweiterung (auf 1MB) inklusive **Dungeon Master** mit **Chaos strikes back** und die 2 MB-Erweiterung **AmiRam 2000**, beide für den Amiga 500. Nicht zu vergessen ist das **CD-ROM System** für den PC (endlich) und at Last die **Techno Plus Mouse** mit dem Spiel **Captive** für Amiga und ST. Na denn viel Spaß! ●



Starush (Amiga)



Conquest of the Longbow CPC



CD-Rom von Techno-Plus

Desweiteren sind da noch die **AmiRam 1000** Speichererweiterung (auf 1MB) inklusive **Dungeon Master** mit **Chaos strikes back** und die 2 MB-Erweiterung **AmiRam 2000**, beide für den Amiga 500. Nicht zu vergessen ist das **CD-ROM System** für den PC (endlich) und at Last die **Techno Plus Mouse** mit dem Spiel **Captive** für Amiga und ST. Na denn viel Spaß! ●

Hier mal was für den Stromausfall. **Gefühle auf Diskette** heißt das neue Buch von **Erich Pawlu**. Wer gerne witzige und oft auch skurrile Kurzgeschichten rund um den Compi liest, sollte mal seinen Buchhändler nach diesem Werk fragen. Erschienen ist das Buch im Königsteiner Wirtschaftsverlag GmbH, ISBN-Nummer 3-923281-36-6. ●

Die lange Wartezeit auf **Ultima VI** für Amiga und ST dürfte mittlerweile auch vorbei sein. Lang genug hats ja gedauert. Ob sich das Warten allerdings gelohnt hat, erfahrt ihr demnächst im gleichen Heft an anderer Stelle. ●

Aufsehen erregte jüngst eine kleine dänische Softwarefirma namens **Interactivision**. Die Jungs haben ein Programm von **Emotional Pictures** im Vertrieb, das – wie könnte es bei dem Labelnamen anders sein – **Cover Girl Strip Poker** heißt. Das Spiel bietet 7 der bekanntesten Covergirls als Pokerpartnerinnen inklusive Animation und Sprachausgabe. Aber zum Punkt. Eine Vorversion wurde an einen Journalisten der englischen **Daily Sports** zwecks Test geschickt (was eine Sport Zeitung so alles testet). Leider hat der gute Mann das Programm noch nicht erhalten, da der britische Zoll es als hoch pornografisch einstufte und kurzerhand beschlagnahmte. Also entweder ist das Spiel wirklich so „scharf“ oder der Zoll so verklemmt. Wir werden ja sehen. ●

Hier noch ein paar Goodies für **PC-Engine** Besitzer. **Loriciel** zeigt ein Herz für Eigner des CD-Roms und veröffentlicht '92 folgende Titel: **Panza Kick Boxing**, **Davis Cup Tennis**, **Builderland**, **Golden Eagle** und **Baby Jo**. Interessant, daß eine französische Firma hier soviel Initiative zeigt. ●

Digital Integration macht mal wieder von sich Reden. **Tornado** ist der Nachfolger von **F-16 Combat Pilot**. Wie der Name schon sagt wird die gute alte Tornado simuliert, die ja -laut Presstext- durch den Golf-Krieg eine neue Bedeutung bekommen hat. Geboten wird alles, was so in einem guten Flugsimulator enthalten sein sollte. Laut **Di** hat man diesmal auch besonderes Augenmerk auf die Maßstabstreue der verwendeten Vektorobjekte gelegt. Die Zeiten, in denen es 200 Meter hohe Telegraphenmasten gab, sollten also endlich vorbei sein. In der zweiten Neuauflage sind mal wieder furchtlose galaktische Söldner gefragt, die auf fremden Planeten die Kohlen aus dem Feuer holen. **Drift** nennt sich die Angelegenheit. Das Programm stellt sich in einer Mischung aus Bitmap- und Vektorgrafik dar, die absolut gelungen aussieht. Tests werden in Kürze folgen. ●

Double Dragon, **Xenon**, **Silkworm**, **Gemini Wing**, **Continental Circus**. Diese Namen dürften nicht nur Veteranen geläufig sein. Allen, denen diese Klassiker noch fehlen, bietet **Mastertronic** die Gelegenheit, ihre Sammlung zu vervollständigen. Alle Titel werden logischerweise zum Low-Budget-Preis angeboten. Zugreifen! ●

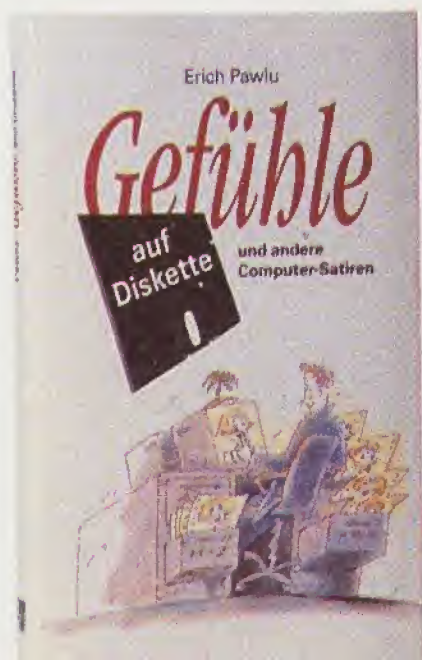
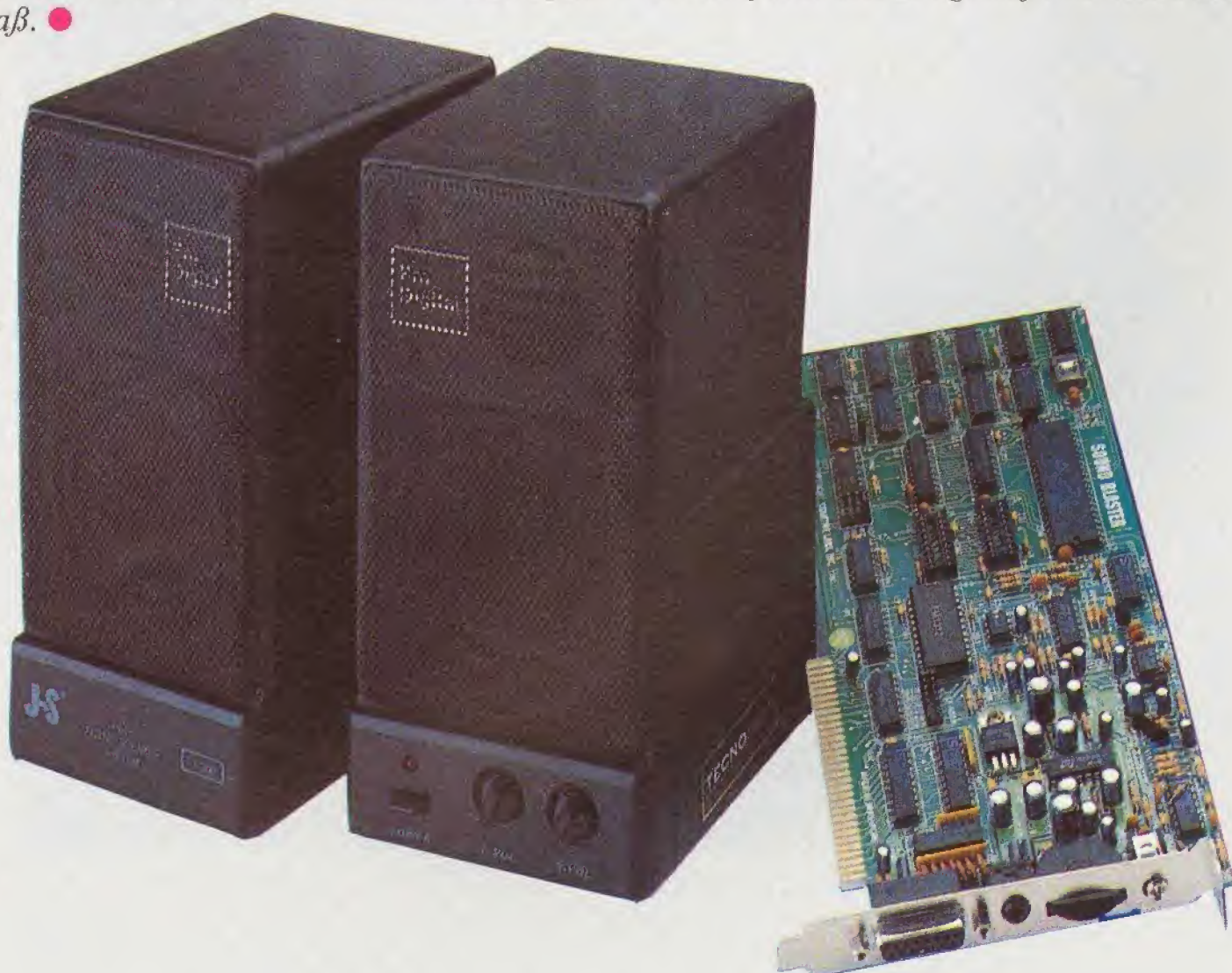
Sierra-On-Line schwimmt mit auf der Robin-Hood-Welle: **Conquest of the Longbow** spielt im bekannten Walde von Sherwood. In der Gestalt von Robin darf der Spieler zahlreiche Abenteuer mit seinen Mannen bestehen, um letztendlich das Lösegeld für König Richard aufbringen zu können. Gediegene VGA-Grafiken und zeitgemäßer Soundtrack versprechen fürstlichen Spielspaß. ●

Zum Abschluß haben wir natürlich auch noch eine Compilation anzubieten. **Fists & Fury Edition 2** von **Virgin Games** soll die Freunde von knackigen Action-Games befriedigen.

Geboten werden **Dynamite Düx**, **Shinobi**, (Indiziert) und **Double Dragon II**. Das Angebot gilt für Spectrum, C-64, Amstrad, ST und Amiga. ●



Da alles, was mit Öko und Bio zu tun hat im Augenblick gut ankommt, hat sich **Mindscape** offenbar dazu entschlossen, auch ein passendes Spiel zu veröffentlichen. **Captain Planet** heißt irgendwie folgerichtig das Machwerk, in dem der besagte grün(!)haarige Captain gegen fiese Umweltverschmutzer zu Felde zieht. Eigentlich verbirgt sich dahinter ein Plattformspiel durchschnittlicher Machart, aber der Ton macht ja bekanntlich die Musik. Wem's gefällt. . . . ●



Schnelle Schwerter, böse Blicke

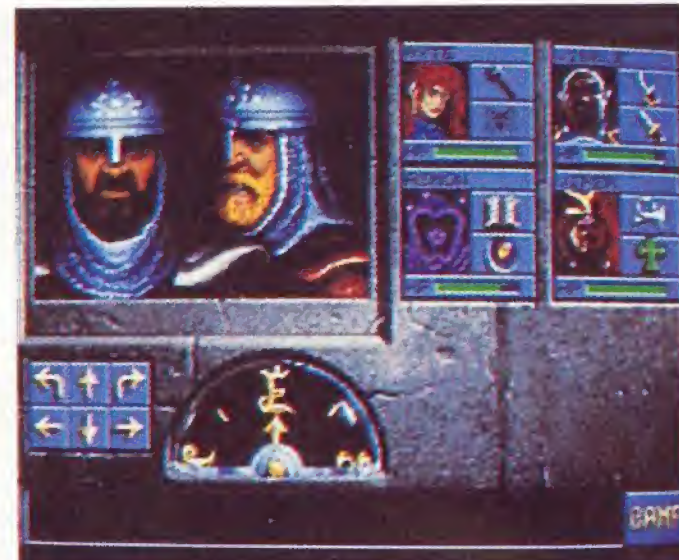


Schmucke neue Dungeons und eine Oberwelt gibt es im BEHOLDER 2.



Ob ein „Fireball“ gegen diese Herren hilft?

Fotos (3): PC (VGA)



Zeit für ein „gutes Gespräch“.

Allzu schnell war das atmosphärisch so dichte, genial zu steuernde EYE OF THE BEHOLDER durchgespielt. Auf die Entdeckerfreude folgte der Rollenspielkater. Doch während die Fans der neuen Legend-Serie darbt, bastelte SSI schon emsig am Nachfolger. Was bietet LEGEND OF DARKMOON Neues?

Die benutzerfreundliche Dungeon-Hatz Eye of the Beholder schlug im Frühjahr ein wie eine Bombe: Eine denkbar bequeme, mausorientierte Steuerung, packende Sounduntermalung und einen phantastisch gezeichneten 3-D-Ausschnitt mit beweglichen Monstern. Leider währte die Freude nur zwölf Level lang.

Doch der Nachschub naht. SSI, die kalifornischen AD&D-Spezialisten, versprechen für THE LEGEND OF DARKMOON mehr von allem: Neue, intelligente Monster, mehr Rätsel, Unterhaltungen, Zaubersprüche und speicherbare Spielstände. Animationen sollen ausgefeilter, die Musik und Geräusche noch gruseliger werden. Beholder II wird es nur für EGA- und VGA-PCs, vorzugsweise mit Festplatte, geben.

Ihr werdet Charaktere aus dem ersten Teil importieren, oder aber neue erschaffen können. Bis zum 15. Level können sie aufsteigen und entsprechend mehr Zaubersprüche lernen. Außer drei großen Türmen gilt es, Katakomben, einen Tempel – und Freiland zu erforschen. Außerdem soll vor allem die Schlussszene, Kritikpunkt am Beholder, diesmal ausführlich sein. Während des Spiels soll es auch animierte Zwischenfilme geben. Zur Zeit wird noch am letzten Schliff poliert. Im Februar könnt Ihr das Böse nördlich von Waterdeep einkreisen und vernichten – die Einweisung folgt im nächsten Heft!

Eva Hoogh



D-Bilder mit perfekt
integrierter Bit-map-
Grafik



Die Centaurian-Bar:
Treffpunkt der
Abenteurer und
exotischen Fauna
von den Grenzen
des Universums.

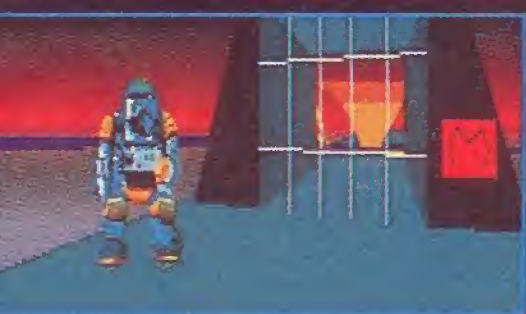


An den Grenzen des Universums breitet DAS CHAOS seinen Schatten aus...



Die Armaturen Brett

Im Geheimdienst des Planeten Kaiser
bekommen Sie es rasch mit verzwickten
Konflikten zu tun, die dort das Leben
bestimmen : der religiöse Führer der
Rachnou-Sekte wurde entführt, die
Techno-Roboter proben den Aufstand,
zwischen den Teilen der Armee kann es
zum Krieg kommen. Und als Krönung
von alledem ist Dale verschwunden...



Fallen, Spannung, Flug- und
Kampfszenen, jede Ecke des
Planeten ist geheimnisumwittert ...



BOMICO-Spiele sind
in großen Kauf-
häusern und guten
Fachgeschäften
erhältlich.

BOMICO GmbH
Am Südpark 12
D-6092 Kaltenbach

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?
BOMICO SERVICE-LINE: 06107-62076

Verfügbar auf PC 5.25", 3.5", Amiga, Atari ST, PC mit
Festplatte und demnächst auf CD-ROM und CDTV



Fest im Griff

... haltet Ihr gerade unsere Bewertungen. Damit Ihr sie schnell nachvollziehen könnt, gibt es am Testende Noten und eine Kurzbeurteilung. So seht Ihr sofort, ob Ihr ein Klassenspiel oder einen Kandidaten für den Mülleimer vor Euch habt. Wie das im Einzelnen aussieht und was unsere Crewmitglieder zur Zeit am liebsten spielen, lest Ihr unten.

Von 0 bis 12 reicht unsere Wertungsskala. Je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielekategorie hat ihre eigenen Kriterien. Sie sind nebenan aufgeführt. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote. Sie faßt den Gesamtwert des Spieles zusammen. Die Note 12 bedeutet schlichtweg perfekt und taucht dementsprechend selten auf.

Ab einer Gesamtnote von 10, mit hohen Noten in den Einzelkriterien, wird der ASM-Hitstern verliehen. Nur fantastische Spiele, an denen technisch gar nichts zu bemängeln ist, bekommen dagegen das ehrenvolle Mega-Hit-Prädikat. Das Programm, das uns allen im letzten Monat am besten gefiel, wird zum Spiel des Monats ernannt.

Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir es Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurztitel: **GENIAL**. Dieses Spiel muß man haben.

PRIMA sind Hits oder Fast-Hits – gute Spiele, die man unbedingt anschauen sollte.

Schwieriger wird's beim Urteil **BRAUCHBAR**. Im Programm steckt meist eine gute Idee, deren Umsetzung allerdings durchschnittlich ist. Solide, ohne Höhenflüge, aber für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Nun geht es rapide bergab. Ein **DÜRFtiges** Programm bietet Magerkost. Noch ist die Schwelle zum Neuformatieren aber nicht überschritten.

PEINLICH spricht eigentlich für sich. Ein Ausrutscher des Herstellers, um den man einen weiten Bogen machen sollte.

Der absolute Tiefpunkt: **MIES**. Grausam, schlimmer geht's nicht. Hände weg, wir haben Euch gewarnt! Das mieseste Machwerk der letzten Wochen wird natürlich weiterhin zum Flop des Monats gekürt.

ev

Ob Actionpaket oder Rollenspiel: Bei den Favoriten dieses Monats sind kurze Nächte garantiert!



EVA:

1. Ultima VII (PC)
2. Might & Magic III (PC)
3. Pools of Darkness (PC)
4. Spellcasting 201 (PC)
5. Shining in the Darkness (Mega Drive)



MATS:

1. Spellcasting 201 (PC)
2. Mad TV (Amiga)
3. Elf (Amiga)
4. Wing Commander II (PC)
5. Vroom (ST)

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

„Motivation“ und „Gesamtnote“ müssen nicht näher definiert werden.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben!). „Realitätsnähe“: Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.

Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.

Das „Gesamtnote“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, handelt es sich um ein sogenanntes „Preview“, eine zu 99% fertige Version, die bereits „beurteilt“ werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck“.



Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Test“ folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik“ (s. oben!). „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.

„Spielablauf“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

UNSER TIP!

**VIEL SOFTWARE
FÜR'S GELD!**

Die aktuellen Software-Koffer
von RUSHWARE
in limitierter Auflage.

KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben



AMIGA

49,95_{DM} / 99,-_{DM}

C 64

49,95_{DM} / 69,95_{DM} / 99,-_{DM}

PC

49,95_{DM} / 99,-_{DM} / 199,-_{DM}

In allen
KARSTADT-Filialen
erhältlich!

Mit Höllentempo durch Schnee & Sturm



LOTUS TURBO CHALLENGE II

System: Amiga (getestet), Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software, Sheffield, England, **Muster von:** Hersteller.

Nahezu exakt ein Jahr ist es her, als GREMLIN Lotus Esprit Turbo Challenge auf den Markt brachte. Niemand – außer vielleicht Gremlin selbst – nahm zu dieser Zeit wohl an, daß es sich hierbei um das erfolgreichste Programm des Sheffielder Softwarehauses handeln sollte. Doch in der Tat wurde es zu diesem. Was also liegt nach einem solchen Erfolg näher, als einen Nachfolger zu programmieren?

Und hier ist er: Er heißt LOTUS TURBO CHALLENGE II, stammt von Magnetic Fields, die schon für den ersten Teil verantwortlich zeichneten und wartet mit einigen interessanten Änderungen auf. So wird beispielsweise nicht mehr um die beste Platzierung auf einem Kurs gekämpft, sondern es gilt nun, von Checkpoint zu Checkpoint innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu rasen. Insge-

samt gibt es über 60 dieser Checkpoints, verteilt in acht Landschaften, deren Charakteristika sich auf das Rennen stark auswirken. So führt der beschwerliche Weg durch Wüsten, Nebelfelder, Schneestürme oder auch Wolkenbrüche. All diese äußeren Umstände beeinträchtigen die Straßenlage des Lotus enorm. Besonders gemein wird dies inmitten eines Schneesturms, in dem die Straße von Schneewehen überzogen ist, so daß diese kaum noch eingesehen werden kann.

Noch gemeiner ist allerdings der Stadtkurs, auf dem – wechselt man auf die 'falsche' Spur – reger Gegenverkehr herrscht und Kollisionen meist unumgänglich sind. Diese lassen den Wagen übrigens nur langsamer werden, Total-

Guido meint:

Achim hat recht: Gremlin verstand es, sein erfolgreichstes Programm nochmals kräftig zu 'frisieren'. Höllenfahrten bei Wind und Wetter und eine technisch hervorragende Programmierung lassen LTC II zu einem der besten Vertreter seines Genres werden!

»PRIMA«

schäden gibt's nicht. Eine nette Idee am Rande: Wer Punkte schinden möchte, sollte an Straßenkreuzungen versuchen, mit dem Lotus unter passierenden Lkw hindurchzufahren.... Neben diesen Bonuspunkten gibt es auf manchen Strecken Zeitboni und Turbos.



»Lotus 2 bietet all das, was andere versprechen. Eine wahre Herausforderung!«

Wer einen zweiten Amiga sein Eigen nennt, oder ein Freund mit seinem Rechner zu Besuch kommt, kann diese koppeln – die Rechner versteht sich! Auf diese Art und Weise können beide mit vollem Bildausschnitt spielen, oder gar drei und vier Mann die Reifen zum Qualmen bringen! Positiv zu bemerken ist noch, daß der Bildschirm nur im Zwei-Spieler-Modus gesplittet wird.

Lotus Turbo Challenge II ist wie der Vorgänger technisch einwandfrei. Die Grafik ist sogar noch schneller und noch flüssiger geworden. Toll sind auch die Titelmelodie, die Zwischengrafiken und -sounds. Kleinigkeiten, doch mit viel Liebe eingesetzt.

Lotus Turbo Challenge II weiß eine Menge mehr an Abwechslung zu bieten als der Vorgänger. Es ist ein durch und durch gut gemachtes, technisch hervorragendes Programm, das dank der Verbesserungen nun seinen Hit-Stern bekommt!

Hans-Joachim Amann



Vorsicht vor dem Gegenverkehr (großes Foto)! Eine Spazierfahrt im Schneesturm läßt die Straße oftmals verschwinden und den Lotus rutschen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



HEIMDALL



BONICO SERVICELINE

IBM SOFTWARE PARTNER

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BONICO

IBM SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



CORE
DESIGN LIMITED

Living On Video



VIDEOKID

System: Amiga empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Gremlin, England
Muster von: Hersteller.

Zuviel Fernsehen kann töten. Doch, doch, bei VIDEOKID von GREMLIN kann das schnell passieren. Unser Held schlüpft nämlich bei diesem Drei-Level-Preview in die Rolle des Hauptdarstellers seiner Lieblingsfilme. In die wurde er von seinem Videorecorder gesaugt, und um da wieder rauszukommen, muß er durch den Film hetzen und den Ausgang suchen.

Die Videos decken eigentlich alle Filmgenres ab, die es

gibt. So startet 'Kid' in einem Mittelalter-Video und kämpft sich über einen Cowboy-, Weltraum- und Gangsterfilm bis hin zu der Horrorwelt, die den Abschluß des Games darstellt. In jedem Level gibt es genretypische Gegner, die versuchen, eines unserer anfangs fünf Leben auszulöschen.

Videokid fliegt in den Leveln, allen Naturkräften zum Trotz, in acht Richtungen

durch die Gegend und ballert auf alles, was sich bewegt oder irgendwie beim Fliegen stört. Unterwegs gibt es, wie immer bei solchen Spielen, eine Menge Extras, die unsere Schußkraft drastisch erhöhen und somit das Überleben in dieser feindlichen Umwelt erleichtern.

Der Rest des Spieles läuft nach Schema 'F' ab. Man fliegt quer durch die Gegend, ballert die Gegner ab und versucht 'Kid' bis zum Ausgang durchzubringen. Das war's auch schon, ansonsten passiert nicht viel.

Die Grafik gleicht sich an das Spielprinzip an, die ist nämlich auch

nicht so berauschend. Sie ist zwar laut Anleitung schön bunt (es werden bis zu 48 Farben unterstützt), aber merkt man nicht viel davon ('How not to be seen' - Tarnung ist eben alles). Zum Sound kann man noch viel weniger sagen, in der Demo waren nämlich nur Geräusche zu hören, aber vielleicht ändert sich ja noch was bei der endgültigen Version. Bis jetzt sieht die Wertung folgendermaßen aus. ■ lar



Mach hoch die Tür...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Erster Eindruck 6

»DÜRFtig«

North and South
Was gibt's da mehr zu sagen, außer vielleicht den Preis: :
Für PC 29.90 Atari ST 29.90

Wo gibt's demsowas ??? Keine Frage: - bei T.S.!!!

Glücksrad	C-64D 35.90	PC 49.90
Der Preis ist heiß	C-64D 35.90	Amiga 39.90
Super Sim Pack	C-64C 49.90	C-64 D 59.90
Starflight 2	Amiga 69.90	PC 69.90
F-117 Nighthawk 2	PC 3.5" 99.90	PC 5.25" 99.90
Secr. Weapon of the Luftwaffe	PC 89.90	
Stratego	C-64C 14.90	C-64D 19.90
Robin Hood	PC 79.90	Amiga 69.90
Gunship 2000	PC 89.90	
Die Kathedrale	Amiga 89.90	
Silent Service 2 dt	Amiga 79.90	PC 89.90
Outrun Europe	Amiga 69.90	Atari ST 69.90
Martian Memorandum	PC 99.90	
Terminator 2	C-64 D 39.90	Atari ST 69.90
Last Battle	Amiga 69.90	

Boulderdash (mit Construction-Kit)
Der Arcade-Klassiker in Deutsch jetzt bei uns im Angebot für AMIGA oder ST DM 19.90

C-64 Disks zu Tiefpreisen	
Solo Flight	14.90
Skate or Die	19.90
Pub Games	19.90
After Burner	19.90
A. World Games	19.90
Summer Olympiad	14.90
Bad Cat	14.90
Caveman Ugh...	19.90
Neuromancer	19.90
Ninja Spirit	19.90
Winter Olympiad	14.90
TNT Compilation	29.90

Info & Bestellung

1. Über Telefon: 0911 / 288286
2. Über BTX: 200110911288286
3. Über FAX: 0911 / 268973
4. Über Kuli und Postkarte.

International Arcade-Action

Die Super-Spiele Sammlung mit 50 (RICHTIG 50) Spielen für Ihren

C-64 C	19.90
C-64 D	25.90
AMIGA	29.90

Ob Sie's glauben oder nicht
AMIGA / ATARIST Titel in diesem Kästchen nur 19.90
Hard Drivin'... 19.90 Xybots... 19.90
Dragon Spirit... 19.90 Toobin... 19.90
Klax... 19.90 Licence to Kill... 19.90
Street Hockey 19.90 Space Pilot 2 19.90

MICROPROSE SOCCER
Das Original jetzt bei uns für Ihren ST oder AMIGA für nur DM 29.90 !!!

Airborne Ranger
Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige DM 39.90

Endlich wieder lieferbar!
Bei uns die Klassiker für Ihren AMIGA oder ST
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 1 19.90
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 2 19.90
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 3 19.90
Alle 3 Teile im Set nur 49.90

Wir kennen keine bessere Fußball-Simulation!!!
Sie etwa?
Kick Off 2 für Ihren AMIGA oder ATARIST 29.90
Kick Off 2 für C-64 Cass 14.90 C-64 Disk 19.90

Thunder Strike
ASM-Hit aus 9/90 Seite 38:
"Action pur wird garantiert" für ATARI ST jetzt 39.90 für AMIGA

Turrican 2 Das Original
Ob Sie's uns glauben oder nicht, wir haben den Dauerrenner fast aller Hitparaden zu einem fantastischen Preis:
C-64 Disk 25.90
Atari ST 39.90
Amiga 39.90

Klax & E-Motion
Die beiden Knobel-Hits mit vielen Hit-Sternen bei uns für Atari ST oder AMIGA zusammen nur 44.90
oder Klax 25.90
E-Motion 25.90 jeweils einzeln

Schneider CPC Hits

Artic Fox	C 9.90	Enlightenment	D 14.90
Artic Fox	D 14.90	E-Motion	C 14.90
Cholo	D 29.90	Equinox	C 9.90
Dark Sceptre	D 19.90	New Zealand S.C	C 9.90
Toobin	C 9.90	Fantasy World D.	C 9.90
Batman the M.	C 9.90	Sonic Boom	D 19.90
Jewels of		Mandragore	C 14.90
Darkness (dt.)	C 9.90	Mandragore	D 19.90
Movie	D 17.90	Tetris	D 19.90

Carrier Command
Strategie und 1a Grafik, Spitzentests und spannende Handlung, endlich eine Flugzeugträgersimulation, die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): ATARI ST 39.90 AMIGA 39.90

Accolade in Action
Super-Spiele-Sammlung für den C-64 mit: Grand Prix Circuit 4th & Inches & Fast Break & Blue Angels Disk 29.90

TV Sports Football
Original von Mirrorsoft die Simulation mit der Super-Grafik und für den PC sogar in Deutsch für 29.90 Atari ST engl. für nur 25.90

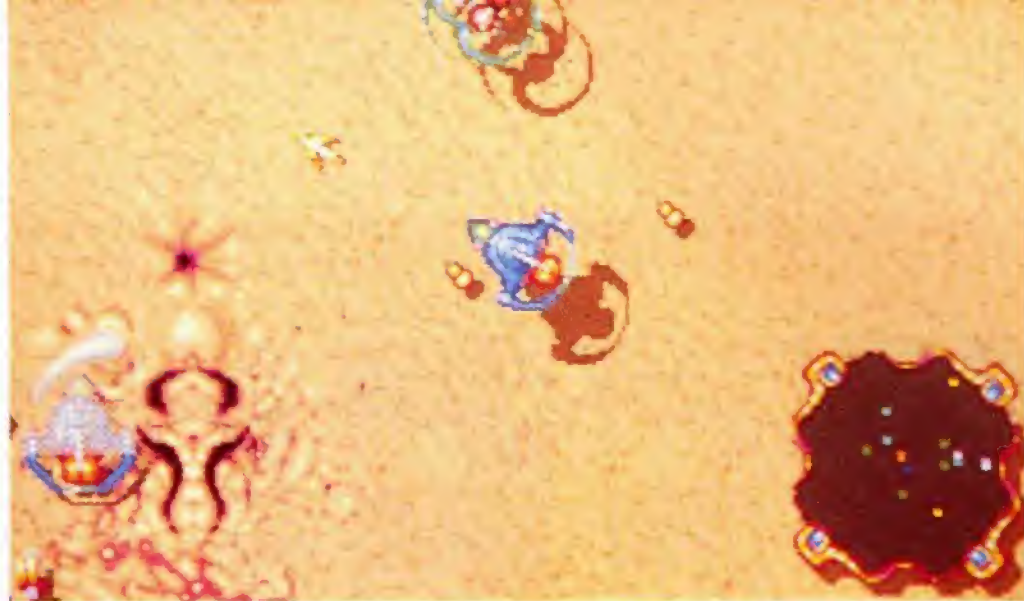
T.S. Datensystem

DENISSTR. 15 8500 NÜRNBERG 80 ☎ 0911/288286



AMNIO

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psygnosis, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell



Die fiesen Bios schlagen zu.

Die Galaxis wird durch eine parasitäre Lebensform, Oncobloc genannt, beherrscht. Sie selbst reproduzierend und auf planetenartige Ausmaße angewachsen, ist diese immer auf der Suche nach hilflosen Opfern, um deren Energie zu absorbieren. Die denkenden Bewohner (gibt's die?) des Planeten Terra erfinden eine Waffe, die genau für die Vernichtung dieses Übels im All konzipiert ist - AMNIO.

Der Spieler übernimmt hierbei die Rolle des Piloten unseres Superfighters.

Gemüseauflauf

Durch zehn verschiedene biologische Lebensformen gilt es sich durchzuballern. Dabei schaut man aus der Vogelperspektive auf unser Fluggerät, das man in acht Richtungen lenken kann. Joystick links, rechts bedeutet hierbei eine Drehung in die entsprechende Richtung, nach vorn gibt's Schub, Feuerknopf... na, was wohl.

Hilfreich bei unserem Auftrag sind DNS-Stränge, die

im Level verteilt rumfliegen. Sammelt man sie ein und schafft sie zurück zum Vaterschiff, bastelt es uns kleine Extrawaffen. Dadurch ist es um einiges leichter, den gräßlichen Gemüsehaufen in Kompost zu verwandeln.

Der Abschluß eines jeden Levels ist der Kampf gegen einen riesigen, käferartigen Endgegner. Bei den niedrigen Leveln sind hierbei die Bodengeschütze abgeschal-

tet, in den höheren Spielstufen feuern sie kräftig mit, um eines unserer zu Anfang fünf Leben auszuradieren.

Die grafische Gestaltung des Spiels ist meiner Meinung nach gut gelungen. Schön bunt und mit Liebe zum Detail gezeichnet. Besonders die Oberfläche auf dem Haut-Planeten sieht richtig fies aus.

Schade nur, daß sich das PSYGNOSIS-Team mit dem Sound nicht so viel Mühe gegeben hat. Im Spiel gibt's keine Musik, und der Titelsound ist auch nicht gerade megamäßig. Fazit: Ein Spiel für Ballerfreaks.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«

Bundesliga Manager Professional

Bei uns wirklich lieferbar (Ehrenwort); - brandneu, spitzen Tests und bei uns jetzt zu dem Preis: Für AMIGA 69.90

SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON:
09 11/28 82 86

Endlich wieder lieferbar!
Bei uns gibt's die Klassiker für Ihren AMIGA:
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 1 19.90
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 2 19.90
Spy vs Spy (Spion gegen Spion) Teil 3 19.90
Alle 3 Teile im Set nur 49.90

Sie wollen die aktuellen Hits?

King's Quest 5 (dt)	99.90	Face Off	69.90
Terminator 2	69.90	Wild Wheels	69.90
Starbyte Super Soccer	69.90	Glücksrad	39.90
Blues Brothers	59.90	Cruise for a Corpse	69.90
BULIMA	79.90	Thunderjaws	39.90
MIG29 Superfulcrum	89.90	Super Sim Pack	69.90
Rolling Ronnie	59.90	R-Type 2	59.90
SIMPSONS	55.90	James Bond Collection	59.90
Flight of the Intruder	79.90	Megalomania	55.90
Strikefleet (dt)	65.90	Capcom Collection (dt)	69.90
Immortal	29.90	Amnlos	59.90

Space Harrier 2
Action wie am Automaten jetzt bei uns nur 29.90 AMIGA

The Island of Lost Hope
Die ASM schreibt in 5/90: "Endlich wieder ein Gänzlich an Adventure der 'klassischen Art' intelligent, logisch und ergreifend." Wir können Ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt 29.90 für nur 29.90 für Ihren AMIGA bekommen können!

Sonderangebote für AMIGA

Battlemaster	29.90	Sword of Twilight	29.90
Rodeo Games	29.90	Budokan	29.90
Pipe-Mania	29.90	Summer Olympiad	19.90
Zany-Golf	29.90	Winter Olympiad	19.90
OOPS Up	19.90	Interphase	19.90
MUDS	29.90	Spindizzy Worlds	29.90

Boulderdash (mit Construction-Kit)
Der Arcade-Klassiker in Deutsch jetzt bei uns im Angebot für nur läppische... DM 19.90

Probleme mit Ihrem Disk-Drive?

Oft ist nur der Schreib-Lesekopf verschmutzt. Wir haben ein Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25"- Laufwerke das Ihr Laufwerk schont, aber dem Schmutz mit einer speziellen Reinigungsflüssigkeit zu Leibe rückt. Jetzt nur 7.90

Info & Bestellung

1. Über Telefon: 0911 / 288286
2. Über BTX: 200110911288286
3. Über FAX: 0911 / 268973
4. Über Kuli und Postkarte.

Microprose Soccer
Der Amiga - Fußball - Simulator.
Bei uns original für nur 29.90

Dangerous Curves

DAS Kalender-Druckprogramm nur für Erwachsene! Drucken Sie Ihren Kalender mit 12 digitalisierten Bildern die auch in der kalten Jahreszeit einheizen. Arbeitet mit fest allen Druckern (auch LASER). Für jeden PC mit Farbkarte. Jetzt 29.90

Wo gibt's denn sowas? Keine Frage; - bei T.S.!

Der Preis ist heiß	39.90
Starflight 2	69.90
Robin Hood	69.90
Die Kathedrale	89.90
Silent Service 2 dt	79.90
Outrun Europe	69.90
Terminator 2	69.90
Last Battle	69.90

Sonderangebot für AMIGA

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

- ☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____ auf _____ Disk nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5.90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2.50)

☐ Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Bitte Anschrift nicht vergessen

Unterschrift _____
T. S. Datensysteme • Denisstraße 45 • 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme

DENISSTR. 45 • 8500 NÜRNBERG 80 • 09 11/28 82 86

FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

UP UP AND AWAY...



„ASM, the BEST“

Wahnsinn, für mich absolut Spitze. Ich bin zwar nur ein C-64-User. . . meine Freundin besitzt einen STE, trotz allem kenn' ich mich auf dem Spielesektor sehr gut aus. Ihr habt die besten Bilder, die besten Reports. . .

Aber, ich hasse Konsolen. Euer Name sagt . . . Software Markt, was hat ein Sega oder Nintendo mit Software zu tun. Bitte bringt doch die Konsolen in einer ex-

ternen Zeitschrift. Dafür könnt Ihr eine Demo-Rubrik oder Computer-Musik-Rubrik bringen. Mein Vorschlag:

- Eine ASM mit Software und Demos für 5 DM oder 6 DM
- Eine ASM mit Konsolenreports für 3.50 DM

Wer beides besitzen will, wird sich das kaufen. Mit dem Konsolen wird es ja immer schlimmer. Die halbe Zeitschrift zum Verbrennen, das muß nicht sein. Schaut Euch nur die vielen Demo-Freaks an. Macht doch was daraus.

(. . .)

Mr. Semi

Positives gibt es zu vermelden! Selten haben wir soviel Lob und Anregungen bekommen wie nach dem Erscheinen der ASM 11/91. Wir freuen uns natürlich, nehmen aber auch ernst und greifen auf. Den ersten Zugriff findet Ihr bereits in dieser Ausgabe. Was? Seht selbst! Eine weitere erfreuliche Nachricht: Die geistige Gesundheit des Feedback-Inhaltes ist weitgehend wiederhergestellt! Von Mahnmännern etc. keine Spur. . . Falls jemand unter Euch ist, der nicht nur lesen möchte, und auch schreiben kann: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege.

Und tschüs, Euer Uli

(Anm. d. Red.: Unter den Begriff 'Software' fielen im Grunde genommen auch das neue 'Wusel-Sort v13.7', die tausendste Version von 'dBase', Oma Ernas Strickmusterprogramm. Wir befassen uns aber fast ausschließlich mit Spielsoftware, und da ordnen wir auch die Konsolen ein. Was die Demo-Rubrik angeht: Der Startschuß hierfür ist bereits gefallen. Ruf' doch mal an, äh, schau' doch mal nach, mein' ich.)

„XXXXXXXXXX!“

Auch wir Disk-Demons wollen heute unseren Senf zu verschiedenen Briefen abgeben. Da wäre

zuerst einmal der Brief von M. M., diesem XXXXXXXX !!! Was hat das Thema 'Ausländer' in einer Computerzeitschrift wie der/die/das ASM zu suchen???

Wen interessiert eigentlich, wohin dieser XXXXX in Urlaub fährt? Also uns am allerwenigsten. Die anderen Leser wahrscheinlich genausowenig. Mit Thomas Rieder stimmen wir bis auf Punkt 2 überein.

Wir sind der Meinung, daß der Inhalt so bleiben soll, wie er ist. Zu The Critical: Bei ihm haben wir das Gefühl, daß er bloß in Eurer Zeitschrift mal eben auftauchen wollte. Die Idee von 'Völlig egal', eine Rubrik für De-



mos einzubauen, finden wir gut, da auch wir an Demos rumbasteln.

Captain Fettbacke ist wohl umgepolt worden, erst total der Cracker, dann der absolute Softi. Ist der krank??? Zur Frage 1 von Master of Dynamite. Die Idee ist echt scharf. Wäre gut, wenn Ihr sie verwirklichen würdet.

(...)

Looser-Crack und Lipka

(Anm. d. Red.: Wie bereits gesagt ist zwar 'Der große Almanach aller bisher in ASM veröffentlichter Tips' noch nicht in Planung, dafür aber ein Kraftpaket für alle, die nicht endlos wühlen wollen. Da geben wir Euch aber rechtzeitig Bescheid.)

„Kriterien“

Wir verfolgen schon seit einiger Zeit das Treiben im 'Feedback' und in der ASM allgemein (um genau zu sein, seit '89). Uns sind in dieser Zeit positive, aber auch negative Kriterien aufgefallen.

Die schlechten zuerst:

1. Im 'Feedback' schreiben lauter Sxxxxxxer (wir entschuldigen uns für diesen krassen Ausdruck) ihr Gelatz (siehe oben), das in einer Computerzeitschrift (z.B. ASM) unangebracht ist. Beispielsweise: ASM 11/91: 'Liebesgölze', 'Szenen-Streit', 'Fatale Fehler'.

Es ist eine Schande für das Image der ASM solche Briefe überhaupt abzudrucken (...).

2. Betreff Realitätsnähe bei Simulationen: woher wollt Ihr wissen, wie sich ein AH-64 Apache in Wirklichkeit steuert (in Bezug auf 'Gunship 2000'). Oder eine ME 262 aus dem Zweiten Weltkrieg (Secret Weapons of the Luftwaffe). Die Maschinen gab es, da wußte die

Menschheit nicht einmal, daß es einmal Computerspiele geben würde. Oder wollt Ihr uns erzählen, daß Ihr schon einmal mit einer F-16 geflogen seid? Siehe Falcon. (Wir zwar auch noch nicht, aber wir behaupten auch nicht, daß diese Simulationen realistisch sind.)

3. Im Secret Service stehen manchmal Cheats, die aber nicht funktionieren, und teilweise auch unvollständig sind. Beispielsweise in der ASM 11/91 steht: 'Railroad Tycoon: ... daß man zu Anfang bei jedem Druck auf Shift+4 auf allen Systemen eine halbe Million Startkapital zusätzlich erhält...' Wir haben je einen Amiga 500 mit 1MB und Zusatzlaufwerk, und Railroad Tycoon-Original (verstehst sich von selbst), und bei uns funktioniert dieser 'Cheats' überhaupt nicht.

Nun zu den positiven Punkten:

1. Das Cover ist voll in Ordnung.

2. Das Poster sollte, könnte, muß, hat wieder so zu sein wie früher (Wir meinen das Format).

3. Das Inhaltsverzeichnis ist übersichtlich und originell gestaltet. Weiter so! (siehe, Thomas Rieder)

4. Die Bewertungskästchen bleiben so wie sie sind (gell, Last Master of Chaos ...)

5. Space-Rat's-Comics: Super!

Geil! Lechz! (...)

The Renegade & The Fireball

(Anm. d. Red.: 1.) Wir finden's nicht schlimm, auch mal einen witzigen Brief abzudrucken - daß das nicht allen passen kann ist schon klar, aber leider unvermeidlich. Es soll halt für jeden was dabei sein.

2.) Wissen tun wir 'ne ganze Menge. Guido z.B. hat einiges an Hub-schrauber-Flugerfahrung aufzu-

weisen. Des weiteren bitten wir erfahrene Piloten um Rat - auch wenn wir das nicht jedesmal dokumentieren wie bei 'Thunderhawk'. Ich persönlich habe mir auch schon 'Das fliegende Auge' angesehen, und seitdem bin ich begeisterter Pilot - in Flensburg weiß man, was ich meine (Scherz!). Also, keine Bange, denn wir wissen, was wir tun.

3. Wir haben den Cheat ebenfalls angetestet. Wenn man ihn in der ersten Kartenebene anwendet - so unser Herr Anton - klappt das auch.

II/2 (Poster.) Ihr werdet festgestellt haben, daß die ASM seit der Poster-'Umstellung' wesentlich widerstandsfähiger geworden ist. Das liegt zum einen an dem in diesem Zuge neu gewählten (besseren) Papier und dem durch Weglassen des eingestrichelten Posters verbesserte Heftbarkeit. Diese Vorteile - zumal wir damit auch mehr Seiten 'fahren' können - sind uns schon jetzt ans Herz gewachsen, sozusagen.)

„Lebensgeschichte“

Hier ist sie endlich! Die wahre Geschichte meines Lebens im Zeichen von Wein, Weib und Gesang, äh ich meine im Zeichen des Computers.

Sie ist schlimm, traurig, abartig und wundervoll, aber seht selbst...

In einem Würzburger Krankenhaus erblickte ich das Licht der Welt. Und plötzlich, zehn Jahre später wurde mir klar, daß ich einen Compi brauche! Ja, aber welchen?

(...)

... und ich bin glücklich.

Noch glücklicher wäre ich mit (...)

Jetzt kommt das Ende: ENDE
Wenn wieder 6 Jahre vorbei

sind, schicke ich Euch den 2. Teil meiner Computer-Laufbahn...

Tom, der frohe User

(Anm. d. Red.: Jaajaaa, die schönen Computerjugenden. Das hatten wir schon mal vor einiger Zeit, aber wiederkommen tut das nicht, da sich nach aufwendiger, wissenschaftlich hochtrabender Feld- und Flächenforschung ergeben hat, daß solche Geschichten zwar schön, aber - außer für den Autor - relativ nutzlos sind, und schließlich wollen wir alle weiterkommen, oder etwa nicht?)

„In frischem Glanz“

Nach Jahren Feedback-Abstinenz meinerseits erstmal eine kurze obligatorische Lobeshymne. Gut, echt gut ist die „in frischem Glanz“ erstrahlende ASM wieder geworden. Irre ich mich, oder ist sie jetzt sogar ein bißchen übersichtlicher? Die Idee mit den Postkarten finde ich ja ganz nett; doch wie wäre es, wenn ihr wieder Steckbriefe mit neuen, rahmenlosen Bildern bringt?

Grad diese Bilder in der 11/90 sind echt gut gelungen.

(...)

Jetzt aber zu meinem eigentlichen Anliegen. Ich liebäugle z. Zt. mit dem Sega Mega Drive, und da stößt man in den Anzeigen immer wieder auf den Begriff RGB. Diese RGB-Drives sind fraglos günstiger. Ich könnte mir vorstellen, daß diese Geräte keine FTZ-Nummer haben und auf technischer Seite auch Unterschiede haben (braucht man Adapter usw.?).

Klärt mich doch mal auf!

Den aktuellen Meinungen zur Langlebigkeit dea 64er kann ich nur beipflichten. Ohne Mags wäre der C-64 schon toter als tot.



Dies trifft für die Szene-Mags wie vor allem auch für die Spiele-Mags zu. Natürlich kann ich hier nur für mich und einige Leute sprechen.

(...)

Thorsten

(Anm. d. Red.: Wir bemühen uns ständig um Verbesserungen in der ASM – so auch die bessere Übersichtlichkeit mancher Dinge. Die Karten bleiben Postkarten – was allein bei uns schon an besagten Karten eingegangen ist, geht auf keine Kuhhaut, insofern kann man sagen, daß diese Änderung gut aufgenommen worden ist. Nun zu Deinem eigentlichen Anliegen: Mega Drives mit RGB-Anschluß besitzen einen Scart-Stecker und können folglich nur an Monitore oder Fernseher mit Scart-Buchse angeschlossen werden. Bei Fernsehern wird allerdings eine Bildwiederholfrequenz von 60 Hz vorausgesetzt. PAL-Versionen können über den ganz normalen Antennenanschluß mit 50 Hz-TVs verbunden werden. Dieses Problem stellt sich allerdings nur bei den (günstigeren) Import-Konsolen. Das deutsche Mega Drive wird problemlos sowohl über Scart als auch über Antenne angeschlossen. Hier gibt es nur diese eine Version. Eine Bemerkung zum Schluß: Die RGB-Wiedergabe ist wesentlich brillanter. Alles klar? Weitere Informationen zu diesem Thema kannst Du jeweils im Konsolenteil der letzten ASMs finden.)

„Schwachsinn“

Ich wollte schon immer mal schreiben, aber als ich die anderen Briefe las, dachte ich mir: „Die brauchen Deinen Schwachsinn nicht, es steht schon genug davon drin“ (nur ein kleiner Scherz über die bösen Lippen).

Also erstmal etwas Gesülze. Die Bewertungskästchen sind jetzt einfach perfekt; auch daß die Preis/Leistung einer Gesamtnote Platz machen mußte. Aber jetzt endlich zu meinem Anliegen.

Als ich in der Ausgabe 11/91 auf Seite 30 beim Spiel GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER bei 'Muster von:' Softgold, Kaarst 4044 entdeckte, und mich daran erinnerte, daß bei dem Spiel The Secret of Monkey Island, das ich mir gekauft hatte, statt einer Registrierungskarte von Lucasfilm Games, die das Spiel ins Deutsche übersetzt haben, eine Karte von Softgold drin war. Haben Lucasfilm Games und Softgold irgendeine Beziehung? Bitte antwortet mir, denn dann rettet ihr mich vor dem Strick. Aber das war noch nicht alles. Es ist ja hinlänglich bekannt, daß Monkey Island 2 und Indy 4 auf den Markt kommen sollen. In den Vorausberichten stand aber nichts von dem Erscheinungstermin oder sollen wenn ja, wann? Ich hoffe doch ja, denn ich als Adventure-Freak komme ohne Lucasfilm Adventures nicht mehr aus. Oder bleibt doch nur noch der Strick?

The new Master of Adventures

(Anm. d. Red.: Softgold kümmert sich für diverse Firmen um deren deutsche Produkte. Dazu gehören u.a. auch SSI und Lucasfilm Games, was diesen mysteriösen Umstand erhellen dürfte.)

„Charlie hin, Charlie her“

(...)

Aber nun zum eigentlichen Anlaß dieses Briefes: In der ASM 4/90 (lang lang ist's her) las ich in der von Michael Suck verfaß-

ten Microwelle über ein Spiel namens Charly. Michi lobte dieses Spiel wegen des „wirklich hörenswerten Sounds“, „nett gestylten Grafiken“, den „motivierenden Levels“, und noch mehr solcher Sachen. So, und was sehe ich im Jubilä-Heft auf Seite 36? Ein Game namens Charlie! Und zwar genau das, welches Ihr vor 'nem Jahr in der obengenannten Microwelle zu Gast hattet. O.k., hätte mich nicht weiter gestört, aber die Bewertung: Grafik: 5, Sound: 3, Motivation: 3, Gesamturteil: Peinlich!! So, und nun erklärt das mal bitteschön (falls ihr so mutig seid, den Brief ins Feedback zu bringen!).

The Viper

(Anm. d. Red.: Die Erklärung dafür fällt nicht schwer, denn Du hast einige Details übersehen. Atens waren derartige Spiele vor besagtem Jahr (vor 18 (!) Ausgaben) in Mode, der Markt damit noch nicht gar so überschwemmt wie heute, btens wachsen die Ansprüche, die wir an zu testende Software stellen, ständig – in besagtem Jahr kam z.B. mit 'Wing Commander' ein Game auf den Markt, das neue Standards setzte, ctens kostet ein Spiel in der Microwelle 30 Märker und nicht Ladenpreis. Ok?)

„Intelligenz, Fairplay & Sensibilität“

Es war eine große Enttäuschung für mich, als ich Ihr Feedback vom November 1991 zum „Thema 'Ausländer'“ gelesen habe. Bis zu diesem Zeitpunkt habe ich an die überdurchschnittliche Intelligenz, Fairplay, und Sensibilität der Hobbycomputerbenutzer geglaubt. Leider hat dieser 'M. M.' gezeigt, daß es auch unter uns 'Computer-Freaks'

Idioten gibt, die nicht weiter als über ihre eigene Nasenspitze sehen können oder wollen.

Wenn es einen Bereich gibt, wo Ausländerfeindlichkeit überhaupt keine Rolle spielen sollte, dann sollte es doch das Gebiet 'Computer' sein. Denn die Computer arbeiten mit Logik, was von Leuten wie dieser besagte 'M. M.' gepredigt wird, gehört nicht in eine Computerzeitschrift oder sonst irgendwohin. Ich finde es absolut unverantwortlich, daß ASM diesen Quatsch vorbringt, und dabei sich für so etwas hergibt.

Außerdem, wenn ich Ihre Zeitschrift lese, ist es, weil ich Information über Computer Software erfahren will. Überlassen Sie lieber diese Art von gesellschaftlichen und politischen Debatten der Regenbogenpresse.

Sie können ruhig meinen ganzen Namen abdrucken; ich bin stolz auf meinen Namen und meine Meinung. Ich habe es nicht nötig, meine Identität hinter meinen Anfangsbuchstaben zu verstecken.

Jon Scott Chandler

(Anm. d. Red.: Ich glaube, ich muß mal ausdrücklich darauf hinweisen, daß die Inhalte der abgedruckten Leserbriefe nicht unbedingt die Meinung der Redaktion widerspiegeln.

Das Feedback soll vielmehr Anstoß zu geistiger Aktivität geben, um so Kritikfähigkeit und selbstständiges Denken beim einzelnen durch ge- und auch mißlungene Diskussionen zu fördern. Das Feedback will den Usern keine 'heile Welt' vorspiegeln, sondern das wiedergeben, was täglich in die Redaktion strömt. Daß das nicht immer schön ist, versteht sich von selbst, aber wir machen hier kein Märchenbuch, sondern eine Fachzeitschrift zackbumm.



Das mag jetzt zwar sehr derbe scheinen, aber ein Feedback mit lauter Briefen voller Lob und Kritik lediglich zur ASM und zu neuer oder alter Software wäre tödlich langweilig – und, ehrlich, das würde ich nicht machen wollen.)

„CDTV – eine Unverschämtheit“

Ich halt's nicht mehr aus... jetzt muß ich meine Meinung zum Thema CDTV loswerden. Es ist schon eine Unverschämtheit, wie die Fachhändler bzw. Commodore dieses neue angebliche Wunderding anpreisen. Zitat eines (allwissenden) Verkäufers: „Da, guck, das da kann kein normaler Amiga.“ Gemeint war ein Flug-Demo (ist auf der Lemmings-Disk mit drauf). Ok, das Demo war echt stark, und man sah eigentlich noch nie so eine Geschwindigkeit und eine derart flüssige Animation auf einem „normalen“ Amiga. Auf jeden Fall konnte ich mir ein Grinsen nicht verkneifen, denn mein Freund hatte sich vor kurzem die Demo von CD runter auf seine Festplatte kopiert, und Ihr könnt mir glauben... die Demo läuft auf einem „ganz normalen“ Amiga genauso. Zudem ist die Ladezeit (bis zum Demo-Start) von Festplatte einiges kürzer als CD, und der Witz an der ganzen Sache ist, daß das Ganze mit Deluxe Paint als Animation gemacht wurde. Das Problem ist nur die schnelle Übertragung der Bilder ins RAM, deshalb die CD, aber genauso ist in diesem Fall eine Festplatte geeignet (die Demo ist übrigens nur EIN Beispiel).

Was ich mit diesem Brief bezwecke? Ich will nur viele Unwissende warnen, sich von der tollen Werbung blenden zu lassen, denn:

1. Besitzt ein CDTV keine bessere Technik, denn es ist ein Amiga wie jeder andere auch.
2. Liegt DER EINZIGE Vorteil an der Übertragungsgeschwindigkeit und echtem CD-Sound? Das CD-ROM ist also auf gut deutsch nichts weiter als ein Laufwerk, auf das man nicht mal speichern kann.
3. Dieses Infrarot-Control-Pad kann nicht der Ernst von Commodore sein, mit dem Ding zu spielen ist mehr als eine Zumutung.

So, das wars, ich möchte noch betonen: Nichts gegen CDTV, aber wenn man so tut, als hätte man mit diesem Ding den großen Sprung getan, hat man sich schwer getäuscht, denn was nützt einem das schnellste CD-Laufwerk mit Wahnsinns-Speicherkapazität, wenn man an der Hardware nichts verändert hat? Sven Köhler

(Anm. d. Red.: Das kenn' ich doch. Auf der letzten Show in England schwärmte mir (zwei Bier, ein Sekt) ein betrunkenen Schwede (jenseits von Gut und Böse) von diesem Demo vor. Ich versuchte mein Bestes, ihm zu erklären, daß kein CDTV-Spiel jemals so aussehen könne, aber er wollte nicht verstehen. Ist ja auch nicht so wichtig – tut eigentlich auch nichts zur Sache.)

„Cracker-Mißhandlung“

Wir wollen allen Cracker-Hasern zeigen, wie Cracker mißhandelt werden. Den Bericht schickte uns Wolfgang Schnaps. Der Kopf des Crackers sah aus, als habe ihn jemand stundenlang mit siedendem Wasser übergossen. Er war dick, geschwollen und haarlos. Als der Cracker später seziiert wurde, stellte sich heraus: Das Skelett war verbogen. Die Muskulatur wie Fleisch aus dem Suppentopf. Zehn Tage lang hatte der Todeskampf in Sandelzhausen bei Mainburg gedauert. Die Krankheit, an der der Cracker eingegangen war – die Nyoglobinurie – tritt bei gefangengehaltenen Crackern häufig auf. Computerumstellungen, wie sie in freier Crackerbahn nie vorkommen, bei gefangenen Crackern jedoch üblich sind, können sie auslösen. Es genügt aber schon der simple Streß. Da werden „überzählige“ Cracker von einem System zu anderen verhöckert. Bereits die Ängste, die mit der Trennung von dem vertrauten Computer und beim Transport im engen Polizeiwagen aufkommen, können die Cracker in hochgradige Erregung versetzen. Oft sterben sie auch kurz nach der Gefangennahme an Aufregung. Unmittelbar nachdem im Hafen von Hamburg in Deutschland ein Frachter mit gefangenen Crackern ausgeliefert war, mußte Wachtmeister

Aus unserem Angebot:

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST
3D Construction Kit dt.		139,50	139,50	119,50
AH 73 K Thunderhawk	SIM	74,50	a.A.	74,50
A-MOS	TOO	99,50	1. ST-STOS	99,50
A-MOS Compiler	TOO	59,50	-	59,50
A-MOS 3D	TOO	79,50	-	79,50
Advanced Destroyer	SIM	69,50	69,50	69,50
Airline Transport Pilot	SIM	-	99,50	-
Airbus 320	SIM	99,50	-	99,50
Air Combat Aces	SAM	79,50	89,50	79,50
Amnios	ACT	64,50	a.A.	a.A.
Armor Alley	SIM	a.A.	84,50	-
Bandit Kings of China	STR	89,50	89,50	-
Bane of the Cosmic Forge	ROL	89,50	89,50	-
Bards Tale Tale Con. Kit***	ROL	-	89,50	-
Bat. Isle-d. Hammergame	STR	74,50	a.A.	a.A.
Billy the Kid	ADV	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Elliotts Nascar	SIM	-	84,50	-
Broker King	SIM	a.A.	69,50	a.A.
Bundesl. Manager Prof.	SIM	74,50	74,50	74,50
Castles	STR	a.A.	79,50	-
Ch. Yeag. (PC=Air Comb.)	SIM	64,50	79,50	a.A.
Chuck Rock	AAD	64,50	-	64,50
Command HQ	STR	-	89,50	-
Cruise for a Corps	ADV	79,50	79,50	a.A.
Crystals of Arborea	ADV	64,50	69,50	a.A.
Death Knights of Krynn	ROL	79,50	79,50	-
Deuteros ***	ROL	a.A.	a.A.	-
Die Kathedrale	ADV	89,50	a.A.	a.A.
Drachen von Laas	ADV	64,50	64,50	-
Elite (PC Vers.=Elite Gold)	SIM	69,50	89,50	69,50
Eye of the Beholder	ROL	79,50	89,50	-
Face of Icehockey	SIM	64,50	-	64,50
Fate Gates of Dawn	ROL	79,50	a.A.	a.A.
F 14 Tomcat	SIM	-	89,50	-
F 15 Strike Eagle 2	SIM	84,50	84,50	84,50
F117 Nighthawk (F19 V.2.0)	SIM	a.A.	84,50	-
F 19 Stealth Fighter	SIM	74,50	84,50	74,50
Flight of the Intruder	SIM	84,50	89,50	84,50
Fort Apache	STR	79,50	-	79,50
Genghis Khan	STR	89,50	89,50	-
Gateway t.t. Sav. Frontier	ROL	a.A.	79,50	-
Great Courts 2	SIM	69,50	74,50	69,50
Gunship 2000	SIM	a.A.	84,50	-
Heart of China	ADV	a.A.	89,50	-
Heroes Quest 1	ADV	84,50	89,50	-
Heroes Quest 2	ADV	89,50	89,50	-
Hero Quest (Gremlin)	ROL	64,50	a.A.	64,50
Hero Quest Data (Gremlin)	TOO	49,50	-	49,50
Kaiser	SIM	99,50	99,50	99,50
Kings Bounty	ADV	79,50	a.A.	a.A.
Kings Quest 5 dt. (EGA)	ADV	89,50	89,50	-
Kings Qu. 5 dt. (VGA/256)	ADV	a.A.	99,50	-
Leisure Suit Larry 5	ADV	a.A.	89,50	-
Lemminge	ADV	59,50	84,50	59,50

NAME	Gen.	Amiga	MS-DOS	ST
Lemminge Data ***	TOO	49,50	59,50	a.A.
Links VGA	SIM	-	89,50	-
Mario Andretti	SIM	a.A.	79,50	-
Martian Dreams	ROL	-	79,50	-
Mart. Memorandum VGA	ADV	-	89,50	-
Megalotress	SIM	-	89,50	-
Megatraveller 2	ROL	a.A.	84,50	-
Mega-Lo-Mania	STR	69,50	a.A.	69,50
Midw. 2 (Flam.o.Freedom)	STR	79,50	a.A.	79,50
MIG 29 Super Fulcrum	SIM	89,50	89,50	89,50
Nebulus 2	ACT	64,50	-	-
No Greater Glory	SIM	-	79,50	-
Police Quest 3	ADV	a.A.	89,50	-
Pools of Darkness	ROL	-	79,50	-
Pro Flight	SIM	99,50	-	-
Powermonger	STR	69,50	a.A.	69,50
Powermonger Data ***	TOO	49,50	-	49,50
Railroad Tycoon	SIM	84,50	89,50	84,50
Red Baron	SIM	a.A.	89,50	-
Return of Medusa	ROL	69,50	-	69,50
Rise o.t. Dra. (PC Vers.dt.)	ADV	79,50	89,50	-
Robin Hood	ADV	64,50	79,50	a.A.
Rules of Engagement	STR	-	84,50	-
Savage Empire	ROL	-	79,50	-
Space Quest 4	ADV	a.A.	89,50	-
Spirit of Adventure	ROL	69,50	79,50	-
Silent Service 2	SIM	79,50	89,50	-
Starlight 2	STR	64,50	a.A.	64,50
Strike Commander***	SIM	-	89,50	-
Strikefleet	SIM	64,50	-	64,50
Time Quest***	ADV	-	89,50	-
Traders	SIM	69,50	a.A.	69,50
Winter Challenge	SIM	-	79,50	-
Willy Beamish	ADV	-	89,50	-

Wing Commander 1	SIM	a.A.	84,50	-
Secret Mission 1 + 2 je	-	-	49,50	-

Wing Commander 2	SIM	-	84,50	-
WC 2 Speech Pack	-	-	49,50	-

Wild West World	STR	89,50	89,50	-
-----------------	-----	-------	-------	---

CDTV Hard- und Software
Grundgerät deutsch mit Software, Preis incl. Porto und Verpackung und montiertem Adapter zum Anschluß einer handelsüblichen AMIGA-Maus oder eines handelsüblichen AMIGA-Joysticks DM 1595,-
Komplettangebot:
modifizierte AMIGA 2000 Tastatur, problemlos an CDTV anschließbar, voll kompatibel DM 399,-
Maus/Joystick Adapter für normale 9 Pol Maus/Joystick an CDTV DM 129,-
Lieferbare GAMES:
Sim City - Lemmings - Hounds for Baskerville - Psycho Killer - F 16 - Case of Cautious Condor - Xenon2 - Shiftrix/Lettrix - Holiday Maker - Stadt der Löwen - Cubulus - Wrath of Demon...u.v.a.

Weiter im Angebot:
Super Famicom - Game Gear - Game Boy - LDG System
Hard- und Software

Wenn möglich, liefern wir alle Programme mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Außerdem Software für C 64 - Game Gaer - Lynx - CDTV - LDG - SEGA - NINTENDO. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen mit 1,60 DM frankiertem DIN-A5-Rückumschlag.

Hardware für alle

PC 386SX 20 MHz / 2 MB Ram / 5.25/3.5 Drive/40 MB Hard-disk / VGA Color + Color-Monitor 1024 x 768 / MS-Dos 5.0 betriebsbereit / 1 Jahr Garantie DM 2795,-
512 KB intern für AMIGA 500 - Uhr abschaltbar
NoName DM 89,-
512 KB wie oben, aber Markenerweiterung, alles gesockelt/vergoldete Kontakte DM 129,-
2 MB intern für A 2000 Markenerw. von bsc bis 8 MB DM 379,-
Action Cartridge MK 2 AMIGA 500 DM 189,-
3.5" externes AMIGA Drive - Markenlaufwerk DM 179,-
BTX Set AMIGA an DBT-03 DM 89,-
Filecard ALF 2 mit 45 MB 25 ms Festplatte DM 799,-
Festplatte wie oben für AMIGA 500 extern DM 995,-
Fujitsu DL 1100 color 24 Nadel-Printer für AMIGA/PC/ST mit speziellem AMIGA-Workbench-Treiber, deutsche Version und Handbücher DM 989,-
Größere Festplatten und weitere Produkte auf Anfrage, alle Geräte betriebsbereit!

Mäuse für alle

HighRes Maus von Golden Image für AMIGA/ST/PC DM 69,50
Optische Mäuse für AMIGA/ST Golden Image DM 119,50
** für PC inclusive MS/PS Treiber DM 129,50
Infrarot Mäuse - Trackballs - Scanner - Modems Digitizer und mehr auf Anfrage

Joystick für alle

Advanced Gravis Joystick der BESTE analog für PC schwarz DM 89,50
transparent DM 99,50
Gravis Gamecard für 2 Joy und X/AT bis 33 MHz DM 99,50
Advanced Gravis für AMIGA / ST / 64 schwarz DM 84,50
transparent DM 94,50
Competition Pro Star AMIGA/ST / 64 DM 39,50
PC mit Karte DM 89,50
Nintendo - MEGA Drive - PC Engine DM 59,50
Quickshot analog für X/AT DM 39,50
* X/AT mit Steckk. f. 2 x Joy (f.X/AT bis 16 MHz) DM 69,50

Sound für alle

AD Lib Sound Board für X/AT DM 199,-
Sound Blaster Version 2.0 DM 299,-
Sound Blaster Pro 598,-
Thunder Board (Ad Lib und Sound Blaster komp.) DM 298,-
Roland LAPCI Import Version DM 849,-
Roland LAPCI dt. Version original Magic Music DM 949,-
Im übrigen erhalten Sie bei uns alle Magic Music Produkte zu günstigen Preisen

Wir wünschen allen Kunden ein gesegnetes Weihnachtsfest

**Versandbedingungen: Bei Vorkasse + 5,- DM, bei Nachnahme + 7,- DM.
HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr
Fax 02162/12074 - BTX * 200030216212073 # oder * Rösge #
HAMO K. Rösge - Rahser-Str. 235 - 4060 Viersen 1**

Nilpferdmeier acht von einundzwanzig Crackern ins Meer werfen, weil sie Symptome der Nyoglobinurie aufwiesen. Einige von ihnen lebten noch, als die Polizisten sie über Bord kippten. Auf einem anderen Transportschiff erschoss der Erste Offizier einen Cracker, der in seiner Verzweiflung begonnen hatte, seine Disketten zu essen. Gelegentlich sieht man tote Cracker vor Deutschlands Küste treiben: gestorben an Systemwechsel. (...) **M.M.N.T. & S.G.B.**

(Anm. d. Red.: Wir wissen zwar nicht, was uns dieser Brief sagen wollte, hielten ihn aber trotzdem für interessant genug, um den Platz im Feedback zu opfern.)

„Manipulation & Untergang“

(...)

1. Ihr manipuliert euer FEEDBACK also doch! Ja ja, spinnt der Kerl, denkt ihr Euch. Aber überprüft doch mal folgendes: In der ASM 8+9/89 war auf Seite 21 ein recht konstruktiver Brief von einem weiblichen (!) Computerfan. Ihr Name war Eva Hoogh. Naja, weibliche Computerfans sind schon selten, der Name Eva Hoogh bestimmt noch mehr. Aber noch seltener ist, daß eine Redakteurin namens Eva Hoogh plötzlich in Eurem Haus ihr Unwesen treibt. Ist das nun ein Fall für „unerkklärliche Phänomene“ oder steckt da doch mehr dahinter?

2. Ich blick' nicht mehr durch. Mal gab es in der Special ein Feedback, jetzt doch wieder nicht. Mal gab es hier ein Da und dort ein Hier usw. Klartext: Ihr baut in letzter Zeit andauernd Euer Heft um. Sieht so aus als ob Ihr, seit Ihr nicht mehr auf Num-

mer 1 seid, nur noch blind nach dem rechten Pfad sucht.

Wußtet ihr eigentlich, daß schnelle Konzeptänderungen in Folge ein Zeichen vom nahenden Untergang einer Zeitschrift sind?

(...)

Peter Mike

(Anm. d. Red.: 1. Näi! Es kam einmal ein Brief, der wurde abgedruckt. Kurze Zeit später kam eine Bewerbung – die wurde nicht abgedruckt, dafür wurde Eva eingestellt. Und wenn sie nicht gestorben ist, dann arbeitet sie immer noch bei uns.

2. Zum Mitschreiben: In der Special gab es mal ein Feedback. Das gibt es jetzt nicht mehr. Das bedeutet, es ist nicht mehr drin, in der Special. Anders ausgedrückt, wir haben in den Sonderausgaben kein Leserforum, sondern nur noch Tips sowie einen Sonderteil mit variablen Themen. Wer unternimmt denn schnelle Konzeptänderungen? Was ist das überhaupt? Wir sind derzeit dran, ASM zeitgemäß zu gestalten, mit Todesangst hat das nichts zu tun. Was vielleicht ein Grund für den Untergang wäre: Die Firma, die uns vor eineinhalb Jahren die Roland-Soundkarte und ein sagenhaft teures Musikprogramm gestellt hat, möchte beides gerne zurückhaben – das schreiben die jetzt!)

„Forth und zurück“

(...)

Ich besitze einen 386er-AT mit 100 MB Festplatte, 2 Laufwerken, 4MB Speicher und 33 Mhz. Ich suche vergeblich nach einem Buch für die Programmiersprache „Forth“. Ich habe alle Zeitschriften, die ich besitze, (die meisten ASM) durchgesehen, aber Fehl-

anzeige. Dann rannte ich in den nächstbesten Computerladen und suchte, suchte, suchte, ... aber ohne Erfolg. Da kam mir eine Idee. Schreib doch mal zu ASM, die wissen meistens Bescheid. Meine Frage: Könnt Ihr mir sagen, woher ich dieses Buch bekomme?

(...)

Fire-Fly-Soft

(Anm. d. Red.: Sooo, Büüücher. Das gibt's einmal von Leo Brodie 'Programmieren in Forth' und 'Denken in Forth', welche man in jedem gut sortierten Fachhandel bekommen sollte. Des weiteren gibt es noch 'Forth '83', welches im Franzis-Verlag erschienen ist. Haha, das hättet Ihr wohl nicht gedacht, wie?)

„Verkalkt“

(...)

Im Feedback geht's zunehmend ab wie im Altersheim! Richtig spießig ist es geworden: Jeder lästert über jeden, alle kritisieren alles, ein Kritiker wird in der nächsten Ausgabe kritisiert werden usw. ..., total öde! Ganz anders hingegen war z. B. die Story von Mike aus der Ausgabe Nr. 9/91 und seiner Liebe zur holden Isolda. Die Story war amüsant, zeigte mächtig Phantasie und verbreitete positive Stimmung im Feedback. Ihr, die Ihr Euch Redakteure nennt, solltet diese Art von Kundgebung fördern, bevor solche Frührentner wie Shaolin (aus der Ausgabe 11/91) euer Feedback total verkalken lassen (der war vielleicht humorlos!). Außerdem kann es sein, daß irgendeine, vielleicht noch so unsinnige Geschichte, völlig neue Ansichten entblößt oder einfach nur für neuen Zündstoff sorgt, der ultra-große

Diskussionen zufolge hat. So, nun noch die Äußerungen über Euer'n geiiiilen Wisch: Nichts direkt gegen Eure Cover, aber sie erinnern mich immer wieder an Kindercomics wie He-Man und Winne-Pu, der Bär. Die mit Mühe gezeichneten Bilder haben irgendwie nichts Technisches bzw. nichts Weltmänni/- und -frausches an sich.

Mein Tip hierzu: Probiert mal tolle Hintergrundgraphiken aus, wie zum Beispiel:

-die Landschaftsaufnahmen von HEART OF CHINA

- das tolle Graphikfoto aus SPACE QUEST 1 (Ausgabe 11/91)

- oder Ausschnitte aus BAT II (wenn's aktuell wird)

Großaufnahmen werden zwar'n bißchen unscharf, sehen aber umso professioneller aus.

(...)

Alex

(Anm. d. Red.: Humor hin, Humor her, ernste Briefe müssen sein, genauso wie lockere. Natürlich kommen nicht jeden Tag gute lockere und ernstzunehmende ernste Briefe hier an, so daß nicht immer nur Schorles und Isoldes vertreten sein können. Lirumlarum, das ist der Gang der Dinge.)

„Mehr hiervon, mehr davon“

(...)

Die Actions, Sports, Adventures und Simulationen sind sehr gut. Ich wollte Euch auch nur anfragen, ob Ihr mehr Strategie bringen könnt.

(...)

Julia

(Anm. d. Red.: Das alte, alte Problem: Wir können nur das im Heft verbraten, was wir auch haben. Mal gibt's ein bißchen mehr Acti-



on, mal gibt's ein bisserl mehr Strategie, und das sind zwei belegte Brote, eins mit Schinken, eins mit Ei.)

„Werbung & C64-CDTV“

Als erstes will ich mal sagen, daß die 11/91 das Beste war, was Ihr je gedruckt habt. Der Grund meines Schreibens sind folgende Fragen:

1. Eine Doppelseite Werbung kostet doch ein Vermögen (siehe 11/91 S. 98/99). Warum machen die Firmen keine Fernsehwerbung?

2. Wird das CDTV für C64/128 erscheinen und gibt es bessere Grafik und Sound?

Johann the Cruel

(Anm. d. Red.: 1. Kommt drauf an, was man unter einem 'Vermögen' versteht, aber Fernsehwerbung kostet erst recht ein Vermögen, und außerdem erreicht man seine Zielgruppe nicht effizient genug. In den USA z.B. ist das anders, oder auch beim Game Boy, da gibt es immerhin schon Radiowerbung.)

„Übersetzung“

Ich habe folgende Frage: Gibt es auf dem C64 oder Amiga ein Programm, das einen Brief in deutscher Sprache in einen Brief in englischer Sprache umwandeln kann? (...)

Julian Elmer Pähler

(Anm. d. Red.: Selbst wenn es ein solches Programm geben sollte, wäre es höchstwahrscheinlich für eine akzeptable Übersetzung völlig ungenügend. Man bedenke die ungeheuren Datenmengen und die Komplexität der nötigen Routinen!)

„Folgefragen“

Ein Freund von mir besitzt seit kurzer Zeit einen PC und hat für diesen das Spiel Commander Keen: Invasion of the Vorticons - Marooned on Mars. Nun wird nach dem Spiel erwähnt, daß es noch zwei Fortsetzungen dazu gibt. Sie heißen: The Earth Explodes; Keen Must Die! Nun wüßten wir natürlich gerne, wo es die beiden anderen Teile zu kaufen gibt. Der Händler konnte nur eine Adresse aus Texas geben. (...)

Thorsten Kraemer

(Anm. d. Red.: Zu diesem Thema kann man sich hervorragend in unserer Schwesterzeitschrift 'DOS Shareware' informieren. In ihr findet man auch Adressen von Sharewarehändlern, die das Programm führen.)

„Kommentar“

Endlich habe ich mich dazu durchgerungen, Euch einen Leserbrief zu schreiben. Zuerst einmal ein kleiner Kommentar zu dem überaus „intelligenten“ Leserbrief von „M. M.“. Wie kann man sich darüber aufregen, daß Spiele englische Namen tragen? Als ich dieses las, dachte ich mir schon, daß er ein kleines A... ist. Aber für diesen Quatsch mit den Ausländern usw. sollte sich wirklich kein Platz in Eurem Feedback finden. Aber wenigstens habt Ihr ihm den Kopf ein bißchen zu rechtgerückt.

(...)

Jenshelm

(Anm. d. Red.: Lassen wir's dabei bleiben.)

„Verbesserungen“

Nach drei Jahren stillschweigendem Lesen Eurer Zeitschrift erlaube ich mir hiermit, Euch nun meine persönliche Meinung zu derselben zu offenbaren.

Ich (16) halte gerade die Ausgabe 11/91 in meinen Händen, und nach den ersten 30 Seiten sah ich schon einige Verbesserungen:

Die meiner Meinung nach früher völlig überflüssigen Kärtchen gleich hinter dem Cover sind nun endlich zu was zu gebrauchen!

Das Poster kann man (ich jedenfalls) endlich mal in sein Zimmer hängen, was bei einigen anderen ja nicht der Fall war (z.B. Chase HQ-Poster (würgt)).

Auch der Wechsel des Papiers ist nicht schlimm (wenn man deshalb den Preis etwas drücken könnte??).

Tja, aber ein wenig negative Kritik soll hier auch genannt werden:

Euer Schreibstil hat an Humor und Originalität nicht gerade zugenommen. Klar, das passiert halt nach fünf Jahren Arbeit, doch es sind ja inzwischen nicht immer die gleichen Redakteure geblieben und so könnte man

Joysoft



ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus *

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

Thunderboard PC-Soundkarte 299.00
PC Soundman(Soundkarte+Logical/Rock&Roll) 249.00

AMIGA/ATARI ST	AMI	AST
Baby Jo ..	77.90	77.90
Birds of Prey ..	84.90	—
Captain Planet ..	64.90	—
Celtic Legend ..	77.90	77.90
Deuteros ..	77.90	—
Dragon Fighter ..	69.90	—
Football Director II ..	69.90	—
Jimmy White Whirl Snooker ..	69.90	—
Last Battle ..	69.90	69.90
Magic Pockets ..	64.90	64.90
Multi Player Soccer Manager ..	69.90	—
Outrun Europe ..	64.90	64.90
Pittfighter ..	69.90	69.90
Shadow Sorcerer ..	79.90	79.90
Steigenb. Hotel Manager ..	69.90	—
Suspicious Cargo ..	69.90	69.90
Terminator 2 ..	64.90	64.90
Utopia ..	77.90	—
World Cup Rugby ..	64.90	—

SUPER SPACE INVADERS

★★

Die erheblich aufgemotzte Neuauflage des Klassikers.

Amiga 69.90
Atari ST 69.90

AIR SEA SUPREMACY

*/**

Anspruchsvolle Sammlung mit den Simulationen 'Silent Service', 'Carrier Command', 'Gunship', 'P47', 'Harpoon' und 'F15 Strike Eagle'

Amiga 77.90
Atari ST 77.90

MS-DOS

AD&D Collection ..	84.90
Birds of Prey ..	89.90
Bloodwych ..	29.90
Bundesliga Manager Professional ..	84.90
Chips Challenge ..	69.90
Death or Glory ..	84.90
Die Kathedrale ..	94.90
Great Courts 2 ..	69.90
Lone Wolf ..	69.90
Megatraveller 2 ..	94.90
PGA Course Disk ..	39.90
Shadow Sorcerer ..	84.90
Spot ..	64.90
Team Suzuki ..	77.90
Turtles 2 ..	84.90
TV Sports Baseball ..	84.90
Vengeance of Excalibur ..	84.90
Willy Beamish/VGA ..	89.90
Winter Challenge ..	84.90

STARBYTE SUPER SOCCER */**

Das geniale, umfangreiche Fußballmanager-Programm.

MS-DOS 79.90
Amiga 74.90
Atari ST 69.90

Gameboy	
Double Dragon II ..	69.00
Ghostbusters 2 ..	79.00
Gremlins 2 ..	79.00
Simpsons ..	69.00

Game Gear	
Joe Montana Football ..	64.90
Outrun ..	64.90
Put & Putter ..	64.90

Lynx	
Checkered Flag ..	59.00
Hard Drivin' ..	68.00
Viking Child ..	68.00

Megadrive	
Jewel Master ..	99.00
Shining in the Darkness ..	139.00
Streets of Rage ..	109.00

Atari Lynx.....	199.00
Game Boy (Gerät plus 1 Spiel).....	159.00
Game Gear (Gerät plus 1 Spiel).....	299.00
Megadrive (Gerät plus 1 Spiel).....	399.00

5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1 Laden

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1 Laden

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 180

kleinGEDRUCKTES	VERSANDKOSTEN
	Rechnungswert Ihr Anteil
* Vorankündigung	bis 80.- DM 8.- DM bis 140.- DM 4.- DM
** deutsche Anleitung	ab 140.- DM kostenlos bei Vorkasse max. 4.- DM Ausland leider 25.- DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM Aufpreis)	UPS zusätzlich 4.- DM Eilpost zusätzlich 6.50 DM

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 44 71 61

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

**Liebe CD-PURler,
leider ziehen sich
Auswertung und
anschließende Ar-
beiten bei Eurem
Wettbewerb hin.
Wir hoffen, die Ge-
winner baldest-
möglich bekannt-
geben zu können
und verbleiben.**

Eure Red.

doch wenigstens von der jünge-
ren Redakteure-Generation et-
was mehr in dieser Richtung er-
warten.

Wo findet man heute noch Text-
passagen wie „Daß ein helmge-
wehrter Muskelprotz mit Blit-
zen auf Schnecken schießt, paßt
ja auch wunderbar ins Bild. . .“
oder „Nato Assault Course für
den C-64 ist genauso sinnvoll,
wie 'ne Melkmaschine für einen
Ochsen. . .“???

Doch nun genug des Tadels und
etwas konstruktive Kritik:

In der Ausgabe 11/91, gleich
beim ersten getesteten Spiel
(EA Hockey) hat mir der Zusatz
„Das sagen die Profis“ sehr gefal-
len. Bei Sport- oder Strategie-
spielen solltet ihr so etwas viel
öfter hinzufügen. Sicherlich
werden andere genauso denken
(3-4).

Und zum Schluß noch eine all-
gemeine Bewertung:

Cover: In Ordnung

Kärtchen: Och Gott. . .

Inhaltsangabe: Jetzt prima, so
lassen.

News/Messeberichte: Auf kei-
nen Fall ausweiten!

Softwaretests: siehe oben (ganz
oben)!

Poster: Oft gut (z.B. Populous,
Dragonflight, Lemmings).

Feedback: In Ordnung.

Spacerat/Donald Bug: Beides
gut, wenn auch oft sehr flach.

Kovertierungen/Konsolen/
Rest: So lassen, bedarf keiner
Änderung!

So, das wärs und auch ich erfin-
de jetzt mal einen abenteuerli-
chen (jetzt kommt's!!) Namen.
The Champion

(Anm. d. Red.: Die Sache mit dem
Papier: Auf dem neuen Papier,
welches übrigens ein gutes Stück
teurer ist als das alte, stehen Fotos

& Farben wesentlich besser, da es
mattglänzend ist. Daß hier auf ei-
ne umweltfreundlichere Alternati-
ve zurückgegriffen wurde, war für
die Red. selbstverständlich.

Der Stil soll nachgelassen haben?
Dir brennt wohl der Kittel, Mann,
Du hast wohl den nassen Hut auf!
Aber Du weißt ja: Wie man's auch
macht, man macht es
falschsch. . .

Zusätze wie 'Das sagen die Profis'
werden zwar nicht zur Regel, aber
immer wieder mal auftauchen.)

„Legal?“

Ist es legal, als Computerclub
ein Spiel zu kaufen und es club-
intern seinen Mitgliedern zu
kopieren, wie es z.B. Berufs-
schulen machen, die ja bestimmt
nicht 30mal dasselbe Programm
kaufen. Unter diesen Program-
men sind auch Spiele, wie etwa
Ökolopoli.

Frank 'n' Stein

(Anm. d. Red.: Können Radkap-
pen sprechen?)

„Einige Fragen“

Da ich mich bei Computern
nicht so gut auskenne, habe ich
einige Fragen an Euch:

- 1) Was ist „Swappen“?
- 2) Was sind „Continues“?
- 3) Was sind „Sprites“?
- 4) Ist ein „Intro“ dasselbe wie ein
Demo?
- 5) Ist „Codin“ das gleiche wie
Programmieren?
- 6) Was ist ein „Flicker-Fixer“?
- 7) Was heißt „Arcade“?
- 8) Was sind „Source-Codes“?
- 9) Was sind „Jingles“ und was
bedeutet „FX“?
- 10) Welchen Viruskiller würdet
ihr mir empfehlen?
- 11) Existieren Karten (Amiga
2000) oder gibt es sonst eine Al-
ternative welche das Flimmern
des Monitors (Standard/der Al-
te) eindämmen kann?
- 12) Für was eignet sich die Pro-
grammiersprache „Assembler“
am besten? Ist sie sehr schwer zu
erlernen?

Thierry Favre

(Anm. d. Red.: 1.) 'Swappen' be-
deutet soviel wie 'Software tau-
schen'.

2.) 'Continues' bieten bei man-
chen Spielen die Möglichkeit,
auch nach einem 'Game Over' an
dem zuletzt erreichten Punkt wei-
terzuspielen.

3.) 'Sprites' sind meist von der
Hardware eines Gerätes zur Verfü-
gung gestellte 'Objekte', die sich
unabhängig von der restlich dar-
gestellten Grafik positionieren
und färben lassen.

4.) Ein Intro findet man vor einem
gecrackten Spiel. Es dient haupt-
sächlich dazu, den Namen des
Crackers bekannter zu machen,
beinhaltet oft eine 'Msg' (= Mes-
sage = Botschaft) oder auch einen
Trainer. Bei einem Demo geht es
eher darum, sein programmierer-
isches Können unter Beweis zu
stellen und dadurch die grafi-
schen, akustischen und rechneri-
schen Möglichkeiten eines Com-
puters vollends auszureizen.

5.) Ja!

6.) Nehmen wir mal an, Du besitzt
einen Amiga. Wenn Du nun im In-
terlace-Modus eine Grafik an-
zeigst, hast Du ein taschengras-
mäßiges Flackern auf dem
Schirm, das in den Augen knallt.
Ein Flicker-(Flacker-) Fixer besei-
tigt dieses Flackern. Über dieses
Thema hatten wir übrigens in un-
serer April-Ausgabe (4/91) einen
interessanten Artikel.

7.) Arcadenspiele sind Automa-
tenspiele; so welche, wie man sie
in der Spielhalle findet.

8.) Ein Source-Code ist der - oft-
mals kommentierte - Ur-Code,
den ein Programmierer in seinen
Rechner tippt, bevor er ihn, je
nachdem, assemblieren oder com-
pilieren läßt.

9.) Jingles sind kleine Melodien
oder Tonfolgen, die als Auftakt für
etwas dienen, FX sind Soundef-
fekte.

10.) Keine Ahnung (zu sehr an-
wenderorientiert)! Frag' mal die
Kollegen von der AmigaDOS; Tel.:
(05651) 8090.

11.) siehe 10.

12.) Assembler findet hauptsäch-
lich bei sehr zeitkritischen Proble-
men Anwendung, z.B. bei der Pro-
grammierung von aufwendigen
Action-Spielen.

Falls Du jetzt immer noch irgend-
welche Fragen haben solltest,
kannst Du Dich vertrauensvoll an
einen Psychiater Deiner Wahl
wenden.)

„Zwei Briefe in einem“

(. . .) Ich habe noch eine ganz
wichtige Frage. Wenn ich jetzt
mal vorhabe, an Dich, Uli (also
an das Feedback), und an den
Secret Service zu schreiben,
muß ich da jeden Brief einzeln
abschicken, oder kann ich alles
auf einem Blatt in einem Brief

abschicken oder soll ich einen
Briefumschlag abschicken und
dort zwei separate Briefe reinle-
gen?

Sven Lorenz

(Anm. d. Red.: Na, aber, wir haben
doch alle Abitur. Also, wenn Du
zwei Briefe in einen Umschlag
steckst, gebe ich den einen dem
Michael Anton - der freut sich
schon, der kriegt nämlich sonst
kaum Post - und behalte den an-
deren für mich. Den Umschlag
werfe ich ins Altpapier, die Brief-
marke kommt in die Küche, und
Klaus Traffords Radmuttern (he-
he) werfe ich unauffällig ins Klo
bei den Kollegen eine Etage tiefer,
bei denen auch schon das Wasch-
becken hoffnungslos verstopft
ist.)

„Microwelle?“

In Eurer Rubrik „Microwelle“
wird immer wieder darauf auf-
merksam gemacht, daß man
selbstgemachte Games, egal
welcher Art, an die ASM-Redak-
tion schicken solle. Doch irgend-
wie sind wir verunsichert. Was
passiert mit einem eingeschick-
ten Game für die Rubrik „Micro-
welle“? Dazu einige Fragen:

1. Nach welchen Kriterien wer-
den die Euch zugeschickten Gam-
es ausgewählt? (Spielidee,
Qualität. . .)
2. Was passiert mit einem Spiel,
welches Euch gefällt? In wel-
chem Fall vertreibt ihr das Game
selbst, und wann versucht Ihr es
an eine Softwarefirma weiterzu-
leiten?
3. Was schaut dabei raus?

Wenn Ihr nun meint, daß dieser
Brief kein konstruktiver Bau-
stein zu Eurer Witzseite . . . sorry
... für euer Feedback sei, dann ist
das die Gelegenheit, der Post
Arbeit zu verschaffen.

Atrax & Syntax

(Anm. d. Red.: Wer genaue Infor-
mationen zu diesem Thema haben
möchte, der rufe an und verlange
Klaus Trafford. Ok?)

Diesmal keine C-LU-B-S!

**Aus Gründen der
aktuellen Bericht-
erstattung verzich-
ten wir diesmal auf
den Abdruck der
Clubliste. Wir dan-
ken fürs Verständ-
nis!**



COMPUTER-TUNING

MEGA-HITS



1 MB-Erweiterung für Amiga • 69,— — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips —
 2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 169,—
 Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,—
 Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 199,—
 Sound Blaster /dt IBM-PC • 298,—
 — Neue 2.0 Version! —

Bundesliga Manager	
Professional /dt	— 69,— Amiga
Civilization /dt	— 89,— IBM
Football Crazy Collection /dt	
(Player Manager, Kick Off 2 etc.)	— 60,— Amiga & Atari St
Formula One Grand Prix /dt	— 79,— Amiga & Atari St
Lemmings Data Disk. /dt	— 45,— Amiga & Atari St & IBM
Lotus Esprit Turbo Chall. 2 /dt	— 59,— Amiga & Atari St
Mega lo Mania /dt	— 67,— Amiga & Atari St
Silent Service 2 /dt	— 79,— Amiga & Atari St & IBM
Tip Off /dt	— 59,— Amiga & Atari St
Wing Commander 2 /dt	— 85,— IBM

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	—	99,—	—
Air Combat Aces /dt	74,95	89,95	74,95	—
Air-Sea Supremacy /dt	74,95	89,95	74,95	54,95
Barbarian 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö.	—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö.	79,95	—
Blues Brothers /dt	59,95	66,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	74,95	V.mö.	—
Cadaver 2 - The Pay Off /dt	39,95	—	39,95	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Champions of Krynn /dt	66,95	69,95	—	59,95
Chuck Yeager's Air Combat /dt	—	79,95	—	—
Conquistador /dt	79,95	79,95	79,95	54,95
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö.	V.mö.	—
Death Knights of Krynn /dt	74,95	74,95	—	—
Deuteros /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	V.mö.	V.mö.	—
Double-Double Bill /dt	82,95	—	—	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	—	74,95	—	—
Face Off /dt Eishockey	59,95	—	59,95	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Falcon Collection /dt	79,95	—	79,95	—
F-117 A Nighthawk /dt	—	89,95	—	—
F-16 Falcon 3.0 /dt	—	129,—	—	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Flight of the Intruder /dt	79,95	—	84,95	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö.	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	—	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95	—	24,95	—
Kaiser /dt	111,—	111,—	111,—	—
Kick Off 2 /dt	54,95	69,95	54,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Return to Europe	19,95	—	V.mö.	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 (VGA) /dt	89,95	99,—	—	—
Last Ninja 3 /dt	66,95	—	66,95	39,95
Leander /dt	69,95	—	V.mö.	—
Leisure Suit Larry 5 VGA	—	89,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	79,95	59,95	—
Logical /dt	54,95	59,95	54,95	39,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—

Bachler

Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Manchester United Europe /dt	59,95	V.mö.	59,95	39,95
Midwinter 2 /dt	79,95	V.mö.	79,95	—
Might & Magic 3	74,95	84,95	—	—
Movie Premiere Collection /dt	69,95	69,95	69,95	39,95
Out Run Europa /dt	59,95	—	59,95	V.mö.
Pegasus /dt	59,95	—	59,95	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	39,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Planet's Edge /dt	59,95	—	59,95	—
Player Manager /dt	49,95	—	49,95	—
Police Quest 3	—	89,95	—	—
Pool of Darkness /dt	—	72,95	—	—
Populous 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.	—
Power Monger /dt	69,95	—	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Power up /dt	72,95	—	72,95	49,95
R-Type 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Railroad Tycoon /dt	74,95	89,95	79,95	—
Rainbow Collection /dt	49,95	—	49,95	39,95
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Return of Medusa /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadow Sorcerer	69,95	79,95	69,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	V.mö.	94,95	V.mö.	—
Simpsons /dt	59,95	—	59,95	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	84,95	—	—
Strike Fleet /dt	59,95	34,95	59,95	24,95
Super Monaco G.P. /dt	59,95	—	59,95	39,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	V.mö.
Test Drive 2 Collection /dt	74,95	84,95	—	62,95
The Godfather /dt	59,95	—	59,95	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	—	72,95	—
Time Quest	—	84,95	—	—
Traders /dt	66,95	—	66,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	74,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Willy Beamish /dt	—	89,95	—	—
Wing Commander /dt	V.mö.	74,95	—	—
Wing Commander Mission 1 o. 2 je	—	37,95	—	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö.

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
 18 06 37 • 18 54 43
 FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
 Postfach 1113 • Blücherstr. 24
 D—4290 Bocholt



Hallo, Leute, willkommen zu der 'Underground-Ecke' in der ASM. Diese Ecke wurde eingerichtet, um Euch, die damit vielleicht nicht allzuviel zu tun haben, einen kleinen Einblick in die Freak- und Demoszene zu verschaffen. Ihr werdet eine Menge über Coder und generell über den Szenen-Lifestyle zu lesen bekommen, und wir werden Euch die besten Demos auf den verschiedenen Systemen vorstellen. Dazu benötige ich allerdings Eure Hilfe. Wenn ihr also gute Demos habt, die es wert sind hier vorgestellt zu werden, schickt sie einfach an die Feedback-Adresse.

**ASM
Feedback
Postfach 870
3440 Eschwege**

Aus gegebenem Anlaß schreibe ich in dieser Ausgabe über die Szene-Aktivitäten auf der Amiga '91, die vom 1. bis 3. November in Köln stattfand.

UNDERGROUND

SZENE – DEMOS – INFOS – INSIDE – NEWS

Wie der Rest der Amiga-Branche, geben sich auch die Computerpiraten ihr Stelldichein auf solchen Veranstaltungen. Von groß bis klein, von lame bis megacool ist jeder da, der irgendwie dazugehört oder es gern tun würde.

Traditioneller Treffpunkt bei solchen Veranstaltungen ist der Commodore-Stand mit seinen großen, ehemals weißen Wänden, die dann von den geltungsbedürftigen Kids mit Edding und Spraydose bearbeitet werden. Allerdings mußte nicht nur die Commodore-Wand dran glauben, auch an allen anderen hellen Wänden prangen, sehr zum Leidwesen der Aussteller, irgendwelche Gruppennamen. Commodore hatte aus diesem Phänomen Konsequenzen gezogen und benutzt nun schon seit drei Expos dieselben Wände, die irgendwann wahrscheinlich nur noch aus Farbe und Stickern bestehen werden.

Eine weitere alte Tradition der Szene ist, nach einer Messe, sei es nun Expo oder CeBit, eine kleine Party zu veranstalten. Im Gegensatz zu dem Megaflop im letzten Jahr, als jeder vergeblich auf die Einladung für die Party vor dem Kölner Dom wartete, wurde die diesjährige Messeparty von den Gruppen Vision Factory und The Company veranstaltet.

Um das Ganze in einem gewissen Rahmen zu halten, wurden nur sehr wenige Leute mit Einladungen bedacht. Trotzdem wußte am Schluß der Messe jeder, wo und wann die Fete steigt. Einige ließen sich selbst von der Warnung nicht abschrecken,

daß nur enge Freunde der beiden Veranstalter herein gelassen würden, und fuhren trotzdem zu der belgischen Kaserne (quasi nicht auf deutschem Boden), in der die Party stattfand.

Tatsächlich wurde jeder, der keine Referenz aus den Crackerkreisen vorweisen konnte, wieder nach Hause geschickt. Wie mir einer der Veranstalter sagte, wollte



Geselliges Zusammensein...



... und Smalltalk unterm Kronleuchter.

man dadurch sicherstellen, daß niemand den mit Kronleuchtern und edlen Hölzern ausgekleideten Raum beschädigt oder etwa vollpinselt. Denn wer randaliert schon im Raum eines Kumpels?

So kam es dann auch, daß die Crackerprominenz mehr oder weniger unter sich war. Um Euch einen kleinen Überblick zu geben, folgende Gruppen waren vor Ort: The Company, Vision Factory, Skid Row, TRSI, Crystal, Scoopex, Rebels, D-Tect, TSB und einige Sysops von Pirateboards. Alles in allem etwa 70 Leute, die sich über die 500 Dosen belgischen

Bieres und die 300 Frikadellen hermachten.

Computer waren weit und breit nicht zu sehen. Wozu auch, im Zeitalter der Modems braucht man keine Cyparties, um an neuen Stuff zu kommen. So konzentrierte man sich auf das Wesentliche, d.h. Trinken, Essen, Trinken, Labern und nochmal Trinken.

Gegen 23 Uhr verteilten sich die 'Piraten' aus ganz Europa wieder in alle Winde, und die Party fand ihr Ende. Das tut dieser Report nun übrigens auch, deshalb sage ich tschüs, bis zur nächsten Ausgabe.

Lars Rückert

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND**
kann man die neuesten
Computerspiele
(Original mit
Anleitung) einfach
mieten*.



Deshalb zu Hause
testen und dann neu
und originalverpackt
bei **SOFT & SOUND**
kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

DÜRFEN'S 2 MB MEHR SEIN ?



Speichererweiterung für
Amiga 500: Auf 2,5 MB,
abschaltbar, 0-Wait-State,
3 Jahre Garantie, neue
SMD-Technik (Nie mehr
Wackelkontakte),
Super Slim-Line-Design:

222 DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633

O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104

W-3200 Hildesheim, Kardinal-Bertram-Str. 32, Tel.: 05121/35686

W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231

W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187

W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084

W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973

W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Telefon auf Anfrage

W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806

W-5500 Trier, Zuckerberg 21, Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118

W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753

W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900

W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180

W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771

W-6650 Homburg, Karlsberg Str. 16, Tel.: 06841/15142

W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3, Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203

W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764

W-8134 Pöcking, Schloßberg 2 im Bahnhof Possenhofen, Tel.: 08157/4088

W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744

W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993

Info-Telefon: 0211/494862

SOFT & SOUND Versandzentrale: Essener Str. 4, W-4250 Bottrop 1, Tel.: 02041/20424

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (Mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

20.000 Meilen unter dem Meer	-	Conquests Of Camelot The	(L)	P	A	Fountain Of Dreams	-	A	Knights Of Legend	-	A	Panzer Battles	-	A	Russia	-	A	Storm Across Europe	-	A						
688 Attack Submarine	Curse Of The Azure Bonds	L	P	Future Dreams	(L)	P	-	Kult	(L)	P	-	A	Panzer Strike	-	A	Savage Empire The	-	A							
A 10 Tank Killer	DOS - 2 - DOS	-	A	F-14 Tomcat	-	A	Landsitz von Mortville Der	-	-	Pawn The	-	-	Secret Of Monkey Island	(L)	P	A	Sword Of Aragon	(L)	P	A				
Ace 2	Dam Busters The	-	A	F-15 Strike Eagle 2	-	A	Last Ninja	-	A	Personal Nightmare	-	P	Secret Weapons Luftwaffe	-	A	Sword Of Vermilion (SEGA)	-	-	A					
Ad Lib Soundkarte	Day Of The Viper	L	P	Goldregon's Domain	-	-	Last Ninja 2	-	-	Phantasia 3	-	-	Secret Of The Silver Blades	L	P	A	Tangled Tales	-	-	A				
Adventure Of Link (Zelda 2)	Death Knights Of Krynn	L	P	Goto	-	A	Legacy Of The Ancients	-	P	Phantasy Star (SEGA Masters)	-	A	Sentinel The (Firebird)	-	A	Tetris	-	-	A					
Airborne Ranger	Deathlord	P	A	Gateway Savage Frontier	L	P	Legend Of Blacksilver	-	A	Phantasy Star 2 (SEGA ML)	-	A	Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	Times Of Lore	-	-	A					
Alternate Reality The City	Def. Battles North Am. Civil War	-	A	Germany 1985	-	-	Legend Of Foerghail	-	P	Pirates!	-	A	Sentinel Worlds 1	-	-	Transworld	-	-	L					
Alternate Reality The Dungeon	Def. Con 5	-	A	Gettysburg	-	-	Leisure Suit Larry 1	-	P	Platoon	-	P	Sex Vixens From Space	-	-	Ultima 1	-	-	A					
Bad Blood	Defender Of The Crown	-	A	Gold Rush	-	P	A	Leisure Suit Larry 2	-	P	Police Quest 1	-	A	Shadow Of The Beast	(L)	P	-	Ultima 2	-	-	A			
Balance Of Power 1990 Edition	Deja Vu 2	-	-	Guild Of Thieves	-	-	Leisure Suit Larry 3	-	P	Police Quest 2	-	-	Shadowgate	-	-	Ultima 3	-	-	P	A				
Bard's Tale 1 The	Deja Vu (Amiga/ST)	-	-	Gunship	-	-	Leisure Suit Larry 5	-	L	P	Pool Of Radiance	-	P	Shogun	-	L	P	-	Ultima 4	-	P	A		
Bard's Tale 2 The	Demon's Winter	-	-	Heart Of China	(L)	P	A	Loom	-	-	Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	-	Ultima 5	-	-	P	A		
Bard's Tale 3 The	Digi Point 3	-	-	Hellwood	-	-	Lords Of Doom	-	P	-	Populous	-	-	Sorcerer	-	-	-	Ultima 6	-	-	P	A		
Battalion Commander	Digi View Gold Version 4.0	-	-	Hera's Quest	(L)	P	A	Lucky Luke	(L)	P	Ports Of Call	(L)	P	Sound Blaster V1.0-V2.0	-	-	-	Uninvited	-	-	-	-		
Battle Of Anietam	Drachen von Loas	L	P	Hillstar	-	-	Manhunter New York	-	-	-	Powermanger	-	-	Space Ace	-	-	-	Up Periscope	-	-	-	-		
Battlehawks 1942	Dragon Wars	L	P	Holiday Maker	-	-	Manhunter San Francisco	(L)	P	A	President Is Missing The	-	-	Space Quest 1	-	L	P	A	War In The South Pacific	-	-	-	-	
Battles Of Napoleon	Dragons Lair (Anleitung für PC)	-	-	Imperium Galactum	-	-	Manic Mansion	-	P	-	Prince Of Persia	-	-	Space Quest 2	-	L	P	A	War Of The Lance	-	-	-	-	
Battletech	Dragon's Breath	-	-	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	-	-	Mars Saga	-	L	P	Project Firestart	-	-	Space Quest 3	-	L	P	A	Warship	-	-	-	-	
Bismarck	Drakken	-	-	Insector X	-	-	Megatraveller 1	-	L	P	Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	Space Quest 4	-	L	P	A	Wasteland	-	-	-	P	A
Black Cauldron The	Dungeon Master	L	P	It Came From The Desert	(L)	P	-	Mewilo	-	-	Quest For Glory 2	(L)	P	A	Space Rogue	-	-	-	Wasteland Paragraphs	-	-	-	-	-
Bloodwych	Elite (Lösung für Amiga/ST)	-	-	Jet	-	-	Might & Magic 1	-	-	-	Queston 2	-	-	Spellcasting 101	-	L	-	Wing Comm. + Sec. Miss.	-	-	-	-	-	
Bubble Ghost	Elvira Mistress of the dark	L	P	Jones In The Fast Lane	-	-	Might & Magic 2	-	-	-	Railroad Tycoon	-	-	Spirit of Adventure	-	L	P	-	Winzer	-	-	-	-	-
Buck Rogers	Emperor Of The Mines	-	-	Kampfgruppe	-	-	Millennium 2.2	-	-	-	Reach For The Stars	-	-	Stadt der Löwen	-	-	-	World Cup Soccer (SEGA)	-	-	-	-	-	
Cadaver	Europe Ablaze	-	-	Keef The Thief	-	-	Miracle Warriors	-	-	-	Red Lightning	-	-	Star Command	-	-	-	Zack Mc.Kracken	-	-	-	-	-	
Carrier Command	Eye of the Beholder	L	P	King Arthur	-	-	Navcom 6	-	-	-	Red Storm Rising	-	-	Star Flight 1	-	-	-	Zork 1	-	-	-	-	-	
Champions Of Krynn	Fairy Tale Adventure The	(L)	P	Kingdoms Of England	-	-	Navy Seal	-	-	-	Renegade Legion Interceptor	-	-	Star Flight 2	-	-	-								
CHAOS Strikes Back	Final Fantasy Legend	-	-	King's Quest 1	-	-	Neuromancer	-	-	-	Rings Of Medusa	(L)	P	-	Star Trek 5	-	-	-							
Chrono Quest	Fire Brigade	-	-	King's Quest 2	-	-	New Zealand Story The	-	-	-	Rise Of The Dragon	(L)	P	A	Starglider 1	-	-	-							
Chrono Quest 2	Fish	-	-	King's Quest 3	-	-	Ooze	-	-	-	Roadwar 2000	-	-	-	Starglider 2	-	-	-							
Code Name: Ice Man	Flugsimulator 3	-	-	King's Quest 4	-	-	Operation Marketgarden	-	-	-	RoboX	-	-	Steel Thunder	-	-	-								
Colonel's Bequest The	Flugsimulator 4	-	-	King's Quest 5	-	-	PHM Pegasus	-	-	-	Rommel	-	-	Stellar Crusade	-	-	-								

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG





WING COMMANDER 2
incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00

SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC 74,90
VGA 89,90
EGA 69,90
- komplett deutsch -

RAILROAD TYCOON
Amiga 84,90
Atari ST 84,90
IBM PC 84,90

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. FATE-GATES OF DAWN	79,90			
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. EYE OF THE BEHOLDER	84,90			84,90
7. SIM EARTH				84,90
8. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
9. BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			
10. KING'S QUEST 5	94,90			109,90

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.



Frank Heidak

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbeistellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA-Megapacks

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Cadaver: Ice Man	104,90	104,90	94,90	
* Colonel's Bequest The	104,90	104,90	104,90	
* Conquests Of Camelot The	104,90	104,90	104,90	
* Heart Of China (EGA oder VGA)			109,90	
* Hero's Quest	99,90		99,90	
* King's Quest 3		34,90		
* King's Quest 4	54,90	34,90	104,90	
* King's Quest 5 (VGA oder EGA)	94,90		109,90	
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3		149,90		
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version		89,90		
* Leisure Suit Larry 2	54,90	99,90	99,90	
* Leisure Suit Larry 3	54,90	119,90	119,90	
* Leisure Suit Larry 5			94,90	
* Manhunter San Francisco	84,90		84,90	
* Police Quest 1	84,90	84,90	84,90	
* Police Quest 1 und 2	149,90	149,90	149,90	
* Police Quest 2	84,90	84,90	84,90	
* Police Quest 3		109,90		
* Quest For Glory 2		104,90		
* Rise Of The Dragon	94,90		99,90	
* Space Quest 1		34,90		
* Space Quest 1 VGA-Version			99,90	
* Space Quest 2		34,90	99,90	
* Space Quest 3	99,90	84,90	99,90	
* Space Quest 4 (EGA od. VGA HD-Disks)			99,90	

MAN SPRICHT DEUTSCH!

Spieler in deutsch oder mit deutscher Anleitung

688 Attack Submarine	69,90		79,90	
A 10 Tank Killer	89,90		94,90	
AD & D Action Compilation	84,90		84,90	
Air Combat Aces	79,90		89,90	
Air Sea Supremacy	79,90	59,90	89,90	
Air 73 Thunder Hawk	74,90		74,90	74,90
Art Heads II: Come From Desert Scenery	44,90			
Bard's Tale 3 The	69,90	49,90	79,90	
Battletech 2	69,90		79,90	
Battlehawks 1942	69,90		69,90	
Battle Isle	84,90			
Breach 2	79,90		79,90	
Broker King			79,90	
Bundesliga Manager	54,90	44,90	59,90	59,90
Cadaver	74,90		74,90	

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC	Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC	Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
Cadaver Levels - The Payoff	44,90	---	44,90	---	Hard Nova	69,90	---	69,90	79,90	Pools Of Darkness	---	---	---	84,90
Castles	---	---	---	84,90	Harpoon	84,90	---	---	109,90	Populous Promised Lands	29,90	---	---	---
Centurion Defender Of Rome	69,90	---	---	79,90	Hillstar	74,90	59,90	74,90	74,90	Ports Of Call	69,90	---	---	89,90
Challengers	84,90	64,90	84,90	84,90	Imperium	69,90	---	69,90	74,90	Powermanger	69,90	---	---	69,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	74,90	74,90	---	74,90	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	69,90	---	69,90	69,90	Powerpack The	69,90	---	---	---
Chuck Rock	69,90	---	69,90	---	Indiana Jones 500	69,90	---	---	74,90	R-Type 2	---	---	---	74,90
Chuck Yeager's AFT 2.0	69,90	---	69,90	79,90	Invest	64,90	44,90	64,90	74,90	Rainbow Collection	59,90	44,90	59,90	---
Chuck Yeager's Air Combat	---	---	---	84,90	Isido	74,90	---	---	84,90	Rail Glau Edition	84,90	69,90	---	84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer	---	---	---	84,90	It Came From The Desert (AM 1 MB)	84,90	---	---	84,90	Red Baron (EGA oder VGA HD-Disks)	---	---	---	99,90
Command HQ	---	---	---	89,90	James Bond Underwater Agent	69,90	---	69,90	---	Red Storm Rising	74,90	59,90	74,90	89,90
Conquerador	59,90	---	---	---	Kathedral Die	89,90	---	---	---	Return Of Medusa	74,90	---	74,90	84,90
Conquerador Scenario Disk	19,90	---	---	---	Kick Off 2	64,90	44,90	64,90	69,90	Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Cruise For A Corpse	74,90	---	---	---	Krieg Um Die Krone	---	---	49,90	---	Robin Hood	69,90	---	---	79,90
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	74,90	67,90	74,90	79,90	Krieg Um Die Krone 2	---	---	59,90	---	Robocop 2	69,90	---	---	69,90
Death Knights Of Krynn	84,90	74,90	---	84,90	Legend Of Foerghall	74,90	---	---	74,90	Savage Empire The	---	---	---	89,90
Deutsches Afrika Korps	69,90	---	---	---	Links (Golf)	---	---	---	94,90	Schwert u. Magie 1/2 od. 3/4 od. 5/6 je	29,90	---	---	---
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	19,90	---	---	---	Loom (Lucasfilm)	74,90	---	74,90	74,90	Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	79,90	74,90	79,90	79,90
Double Double Bill	84,90	---	---	---	Lords Of Doom	74,90	49,90	74,90	---	Secret Weapons Of The Luftwaffe	---	---	---	94,90
Dragon Flight	74,90	---	74,90	---	M 1 Tank Platoon	79,90	---	79,90	89,90	Silent Service 2	84,90	---	---	84,90
Dragon Wars	74,90	49,90	---	74,90	Magical Scrolls Collection	84,90	---	---	---	Sim City Architectural Disk 1 od. 2	44,90	---	---	44,90
Duck Tales	74,90	---	69,90	74,90	Manicom	84,90	---	84,90	---	Sim City Terrain Editor	44,90	---	---	44,90
Dungeon Master (AM 1 MB)	74,90	---	74,90	---	Manchester United Europa	69,90	44,90	69,90	69,90	Sim City Und Populous	79,90	---	79,90	79,90
Dunkle Dimension Die	---	69,90	---	---	Manic Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90	Spirit Of Adventure	74,90	---	74,90	79,90
Elite	69,90	---	---	69,90	Mario Andretti Racing Challenge	---	---	---	74,90	Starflight 2	69,90	---	---	69,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	---	---	---	89,90	Marion Dreams	---	---	---	89,90	Sterne Wie Staub	---	54,90	---	---
Elvira Mistress Of The Dark	79,90	59,90	79,90	94,90	Magnum	79,90	---	74,90	---	Stratego	69,90	24,90	---	84,90
Elys. Sporting Gold	74,90	---	74,90	74,90	Magstraveller 1	74,90	---	74,90	89,90	Super Sim Pack	79,90	49,90	79,90	79,90
F 117 A Nighthawk	---	---	---	89,90	Mickys verrückter Zoo	74,90	44,90	---	74,90	Super Soccer	79,90	---	---	79,90
F 15 Strike Eagle 2	89,90	---	89,90	94,90	Midwinter 2	84,90	---	84,90	---	Supremacy	84,90	54,90	84,90	99,90
F 15 Scenario Operation Desert Storm	---	---	---	44,90	Mig 29 Fulcrum	89,90	---	89,90	94,90	Team Yankee	84,90	---	84,90	94,90
F 16 Combat Pilot	69,90	44,90	---	---	Might & Magic 1	---	64,90	89,90	---	Teenage Mutant Hero Turtles	74,90	54,90	---	74,90
F 16 Flight Collection	79,90	---	79,90	---	Might & Magic 2	---	89,90	89,90	---	Their Finest Hour	79,90	---	79,90	79,90
F 19 Stealth Fighter	79,90	---	89,90	---	Might & Magic 3	---	89,90	89,90	---	Their Finest Hour Missionsdk 1	34,90	---	44,90	34,90
Flight Of The Intruder	89,90	---	89,90	94,90	Monster Pack	69,90	---	69,90	---	Toki	74,90	---	74,90	---
Flugsimulator 4 komplett deutsch	---	---	149,90	---	Nam (Vietnam-Simulation)	84,90	---	84,90	99,90	Tournament Golf	74,90	---	74,90	---
Full Blast	74,90	59,90	74,90	84,90	Night Shift	59,90	44,90	59,90	59,90	Townswind	74,90	49,90	74,90	84,90
Gateway To The Savage Frontier	---	69,90	---	79,90	Ninja Remix	69,90	44,90	69,90	---	Traders	74,90	---	---	---
Grandstand	84,90	---	---	---	On The Road	74,90	---	74,90	---	Turnin 2	---	44,90	69,90	---
Great Courts 2	74,90	---	74,90	79,90	Pang	69,90	---	69,90	74,90	TV Sports Basketball	84,90	---	---	89,90
Gunslip	74,90	59,90	74,90	89,90	PGA Tour Golf	69,90	---	74,90	74,90	Ultima 4	74,90	64,90	---	---
Gunslip 2000	---	---	---	89,90	Pineros 1	69,00	54,90	---	69,90	Ultima 5	---	69,90	---	---
Häber Der Schmiedliche	69,90	---	---	---	Pool Of Radiance (AM 1 MB)	69,90	---	69,90	79,90	UMS 2	84,90	---	84,90	94,90

Die Schlacht im Kornfeld



Kunterbunt: Level 1.



APIDYA

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Play Byte/ Kaiko, Muster von: Hersteller.

LOB! LOB! LOB! An wen? An KAICO und an das neue Label PLAY BYTE. Ich als alter Ballerfreak bin beim Spielen von APIDYA in euphorische Begeisterung verfallen.

Böse Mächte schicken einen Bienenschwarm aus, um ein hübsches Mädels zu Tode stechen zu lassen. Als ihr Lover nach Hause kommt und sie leblos vorfindet, schwört er, fürchterliche Rache zu nehmen. Er verwandelt sich in eine Biene und macht sich auf den Weg, um alles platt zu machen, was sich ihm in denselben stellt.



2. Stage: Hier wird's eng!

Dieser Vorspann läuft ganz im japanischen Stil ab. Danach folgt eine kurze Ladezeit, und der Spieler wird in eine Art Kornfeld versetzt, das farbenprächtiger nicht mehr sein kann. Blumen, Gräser, Sträucher – so gezeichnet, daß es ein wahrer Augenschmaus ist. Die Gegner sind ebenso zahl- wie abwechslungsreich. Fliegen, Grashüpfer, Marienkäfer, Schnecken, Maikäfer, Raupen (der Platz auf dieser Seite würde nicht ausreichen, um alles aufzuzählen) – schön, schöner geht es kaum.

»Fast jeder wird sich die Zähne ausbeißen.«

Doch so hübsch wie all' diese Biester aussehen, so gefährlich sind sie auch. Sie schießen was das Zeug hält. Selbst eingefleischte Ballerfreaks werden hier ins Schwitzen kommen. Zum Glück hat Apidya drei einstellbare Schwierigkeitsgrade und einen Practice-Mode. Ebenfalls einstellbar: die Anzahl der Leben (bis zu fünf).

Kommen wir nun zu den Waffen. Je nachdem, wie viele Gegner man trifft, erscheinen mehr oder weniger viele rote Blümchen auf dem Screen. Diese gilt es einzusammeln. Am unteren Bildschirmrand befindet sich ei-



Uli sagt:

Wow! Was die Jungs da aus dem Amiga rausgeholt haben, ist kaum zu fassen! Apidya ist der Baller-Hit für alle Horizontal-Fans! Daß die ganze Geschichte in den hohen Levels hier und da absackt, ist klar, macht das Game aber nicht weniger attraktiv. Meinen Glückwunsch zu diesem Produkt an alle Kaikos!

»GENIAL«

ne Leiste, an der man die Extrawaffen ablesen und auswählen (mit Space) kann. Und das funktioniert nach einem altbewährten System. Die Waffen sind nach dem Grad ihrer Stärke auf der Leiste angeordnet. Hat man ein Blümchen eingesammelt, so leuchtet die erste von links auf. Für jedes weitere Blümchen rutscht man auf der Leiste eine Stufe höher.

Hat man sich nun durch den Wiesenlevel geballert, geht's weiter durch einen

»Apidya – Der Amiga gibt alles!«

Teich. Seerosen, Wasserbläschen, kunterbunte Fische etc. Nachdem man den Endgegner erledigt hat, kommt man in eine Kanalisation, an deren Ende es gegen eine obergrelle Stoffpuppe geht. Es folgt noch ein Techno-Level, an dem sich fast jeder die Zähne ausbeißen wird – wenn er aus seinem Begeisterungsrausch wieder erwacht ist. Denjenigen, der diesen Level auf Anhieb schafft, möchte ich gern mal kennenlernen! And last but not least der letzte Level: Eine Ansammlung von knackigen Endgegnern.

Das gesamte Spektakel wurde mit Musik vom Allerfeinsten unterlegt. Chris Hülsbeck war's! Erste Sahnne! Apidya müßt Ihr haben!

Sandra Alter



Der Techno-Level. Musi vom Feinsten und schwierig ohne Ende!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«





Wo morsche Knochen leise brechen...

(Amiga)

Zu bemängeln ist jedoch die Qualität der digitalisierten Sprites und die Animation.

Es scheint so, als wären die Original-Grafiken des Automaten in die Länge gezogen, und das auch noch in Zusammenhang mit abgehackten Bewegungs-Sequenzen.

Großartiges Action-Feeling kann so natürlich nicht aufkommen. Van Damme ist eben doch besser!

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	6
Sound	9
Realitätsnähe	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Frei nach van Damme

Anzeige



PIT-FIGHTER

System: Amiga (getestet), Atari ST, PC, C-64, Amstrad, Spectrum, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Domark.

rior“, dem man schließlich die Champion-Krone streitig macht. Ein bis zwei Spieler können dabei gegen die Di-gi-Gegner antreten. Ist im Zwei-Spieler-Modus der Computer-Gegner besiegt, kämpfen beide Spieler gegeneinander. Ein reiner Zwei-Spieler-Modus ist leider nicht vorhanden.

Was sich liebt, das schlägt sich...

Dafür gibt's gleich drei verschiedene Charaktere mit je sieben Kampftechniken, die auf den „Pit“ geschickt werden können.

In der dritten Runde sorgt ein „Grudge-Match“ für Abwechslung, denn hier wird der Feind nicht ausgeknockt oder nach Punkten besiegt, sondern mit drei Würfeln aus dem Rennen geworfen. Die Spielbarkeit des Programms ist dabei recht hoch, wenn auch die Hektik des Kampfes gezielte Schlagtechniken erschwert.

Es wurde Zeit! Es wurde Zeit, daß neben all den mehr oder weniger brutalen Kampfsportarten nun endlich Kickboxing die Computerszene erreicht.

Ein Herr namens van Damme hat mit seinen Filmen für die Popularität dieses Sports gesorgt, und TENGEN haben wir es schließlich zu verdanken, daß gleich die ganze Kickboxer-Elite der USA zur digitalen Ablichtung bereit war, damit der Hobby-Fighter endlich seinem Helden nacheifern kann. So gibt es acht Kämpfe bis hin zum „Ultimate War-

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstraße 159 · 8933 Lagerlechfeld · Telefon: 0 82 32 / 64 09 Fax 0 82 32 / 85 77

	Amiga	Atari		Amiga	Atari
3 D Konstruktion Kid + Video kpl. dt.	114,00	105,00	Infestation dt.	57,00	57,00
688 Attack Sup. dt.	60,00	-	Invest dt.	53,00	53,00
Adv. Destroyer Simulator dt.	73,50	-	Kaiser dt.	92,50	92,50
Armour Geddon dt.	58,00	58,00	Kings Quest V (1 MB)	85,00	a.A.
Antares kpl. dt.	59,90	59,90	Larry III, komplett deutsch	84,50	a.A.
Back to the Future II dt.	58,50	58,50	LEMMINGS dt.	57,00	57,00
Battle Command dt.	58,00	58,00	Legend of Fairhail, kpl. dt.	69,50	69,50
Battle Isle dt.	69,50	a.A.	LOOM kpl. dt.	69,50	69,50
Battlehawks 1942	59,50	59,50	Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
Bandit Kings of China dt. (1 MB)	78,50	a.A.	M-1 TANK PLATOON dt.	67,00	67,00
Beltrayal dt.	67,50	67,50	Manchester United Europe, dt.	59,50	59,50
Big Box (10 Spiele) dt.	74,50	-	Maupiti Island komplett dt.	59,50	59,50
Big Business dt.	54,50	54,50	Midwinter II, kpl. dt.	76,00	76,00
Billy the Kid dt.	59,50	59,50	MIG 29 M Super Fulcom dt.	89,50	89,50
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	-	MONKEY ISLAND kpl. dt.	69,50	69,50
Blitzkrieg May 1940	60,00	-	M. U. D. S. kpl. dt.	64,50	64,50
Blue Max dt.	69,50	a.A.	Murder dt.	61,80	61,80
Buck Rogers, kpl. dt.	79,50	-	Mystical dt.	59,50	59,50
Bundesliga Professionel	69,90	69,90	NAM "VIETNAM" dt. Ani.	67,50	67,50
Cadaver komplett dt.	64,00	64,00	NAPOLION kpl. dt.	52,00	-
Cadaver Level Disk dt.	38,50	38,50	Navy Seals dt.	58,00	58,00
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Chaos Strikes Back (1 MB) kpl. dt.	57,00	59,50	Omicron Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Chase HQ II dt.	59,50	59,50	ON THE ROAD kpl. dt.	59,50	59,50
Chips Challenge dt.	57,00	57,00	Panza Kick Boxing dt.	69,80	69,80
Chuck Yeag 2 0 dt.	63,00	63,00	PGA Tour Golf dt.	59,50	59,50
Conquest of Camelot	79,00	79,00	PIRATES dt.	58,00	58,00
Corporation dt.	59,80	59,80	Populus dt.	59,50	59,50
Crime Wave kpl. dt.	57,00	57,00	Powermonger dt.	64,50	64,50
Damocles dt.	58,00	58,00	Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Drachen von Laas dt.	59,50	59,50	Projektor dt.	49,50	49,50
Das Boot dt.	69,50	a.A.	Puzznik dt.	59,00	59,00
Die Kathedrale kpl. dt.	79,50	a.A.	Railroad Tycoon kpl. dt. (1 MB)	75,00	75,00
Dinowars dt.	51,50	51,50	Red Storm Rising dt.	57,00	52,00
Domination dt.	56,00	56,00	Rick Dangerous II dt.	57,00	57,00
Dragon Flight kpl. dt.	69,50	69,50	Robocop II dt.	57,00	57,00
Duck Tales dt.	59,50	59,50	Romance of 3 Kingdom	90,00	-
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
ELVIRA kpl. dt.	69,00	69,00	Silent Service II, dt. (1 MB)	75,00	a.A.
Eye of Beholder, komplett dt.	74,50	-	Sim City dt.	67,00	67,00
FATE-Gates of Dawn, komplett dt.	69,50	a.A.	Sim City + Populus dt.	69,50	69,50
F-15 Strike Eagle 2	74,50	74,50	Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50	Space Quest III, kpl. dt.	84,50	a.A.
F-16 Falcon + Missionsdisk 1+2, dt.	79,50	79,50	STRATEGO dt.	59,50	59,50
F-19 Stealth Pilot dt.	64,00	64,00	Their Finest Hour (B o B) dt.	69,50	69,50
F-19 Stealth Fighter dt.	67,00	67,00	Their Finest Hour Miss. Disk 1	42,50	42,50
Flight of the Intruder dt.	57,00	57,00	Super Cars II dt.	58,00	58,00
Flight Simulator II dt.	78,50	78,50	Super Monaco Grand Prix	58,50	58,50
Galactic Empire kpl. dt.	88,00	88,00	Supremacy dt.	69,00	69,00
Genghis Khan (1 MB) dt.	67,00	67,00	ULTIMA V dt.	72,50	72,50
Great Courts II (1 MB) kpl. dt.	77,50	a.A.	UMS II dt.	67,50	67,50
Gunship dt.	64,00	64,00	Vroom dt.	62,50	62,50
Hard Drivin II dt.	58,50	58,50	Warlords, 1 MB	63,50	-
HARPOON dt.	58,00	58,00	Warlock the Avenger dt.	58,50	-
Hill Street Blues, kpl. dt.	70,00	-	WOLFPACK (1 MB) dt.	69,50	a.A.
HUNTER, dt.	59,50	59,50	Wonderland (1 MB) dt.	69,50	69,50
Imperium dt.	69,50	69,50			
Imperium dt.	64,00	64,00			

Auf Wunsch: Sicherheitskarton 2,50 DM / Softwaretest 2,50 DM

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Archipelagos	24,50	Flood	29,50	Outlands	24,50	Star Place	24,50
Bards Tale II, dt.	39,50	Footb. Manager 1 dt.	24,50	P 47	29,50	Strike Force Harrier dt.	34,50
Carnier Command dt.	29,50	Garrison	19,90	Prehistoric Thale	39,50	Super Wonder Boy	24,50
Colorado dt.	39,50	Joker Poker	19,50	Rambo 3	29,50	Treasure Island Dizzy	24,50
Def. o.t. Crown dt.	34,50	Kult	34,50	Run the Gauntlet	34,50	Waterloo dt.	34,50
Dynatit Dux	24,50	Mig 29 Sov. Sigt.	39,50	Space Ace dt.	49,50	Winter Olympiade dt.	24,50
Amiga 500 Speichererw.		Amiga Laufwerk		Amiga Maus	49,00	X-Out dt.	34,50
- abschaltbar + Uhr	99,00	Slimline 3,5 extern		ATARI LYNX Gerät	197,00	Zork 1, 2 oder 3	29,50
- auf 2 MB + Uhr	310,00	Bus + abschaltbar	169,00	Game Boy + Zubehör	154,00	Game Gear + Spiel	289,00

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 4,- DM, Nachnahme + 8,-, Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + 12,- DM

Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 9-22 Uhr persönlich 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich.

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. Ab 4 Spiele versandkostenfrei.

Amiga Power Works

- Maxi Plan Plus (Spreadsheet)	
- Kind Works 2.0 (Word Processor)	
- Info File (Data Base)	194,-
Amiga 500 Super Powerpack	
Kind Words (Textverarbeitung)	
Fusion Paint (Malprogramm)	
Indiana Jones F/A 18	
Interceptor Kick off	111,00

NEULICH IM ALL...



THE OATH

System: Amiga empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Attic, 7470 Albstadt 1, Muster von: Hersteller.

Das Softwarehaus ATTIC hat mal wieder zugeschla-



Flächendeckend aufräumen

gen. Im altbewährten R-Type-, Katakis- und X-Out-Stil heißt es durch endlose, vertikal scrollende Landschaften zu fliegen und alles niederzumetzeln, was uns vor die Flinte kommt. Der Name dieses technisch einwandfreien Shoot'em-ups ist THE OATH. Der Flug durch die insgesamt acht Level ist durch wunderbare Grafik versüßt. Der 'parallaxende' Hintergrund ist einfach prima gezeichnet, und auch die mannigfaltigen Gegner, groß und klein, sind hübsch anzusehen. Abschluß eines jeden Levels ist, wie sollte es auch anders sein, ein großer Endgegner, den es zu zerkrümeln gilt.

Hilfreich bei der großen Ballerei sind einige Extrawaffen, die im Level verstreut herumliegen. Leider kann man immer nur eine Waffe benutzen. Eine Kombination von mehreren

Wummen ist also nicht möglich. Vor dem ersten Flug durch die außerirdischen Gewölbe sind einige Parameter vom Spieler einstellbar. Ein- oder Zweispieler-Option und die Beschallung während des Spiels kann man wählen. Außerdem sind alle der doch recht ordentlichen Songs des Games durch eine Jukebox anhörbar, damit man überhaupt in ihren Genuß kommen kann.

Womit wir auch beim großen Manko dieses Spiels wären. Es ist schlicht und einfach viel zu schwer. Aufgrund der sehr ungenau arbeitenden Kollisionsabfrage und dem kaum erkennbaren Vordergrund, der für unseren Glider den sicheren Tod bedeutet, könnte schnell Frust angesagt sein. Vor allem eine bessere farbliche Hervorhebung der tödlichen Felsen wäre dringend notwendig gewesen. Da hilft auch kein



Fisch oder Fleisch????

Password, mit dem man (gnädigerweise) im vierten Level restarten kann, falls man den jemals erreichen sollte!

Schade drum, hätte man das Spiel ein bißchen besser durchdacht und vor allem spielerfreundlicher gestaltet, wäre es sicherlich ein Hit geworden, so aber... ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	9

»PRIMA«

PLATTNASEN-PARADE



FINAL BLOW

System: Amiga empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Storm, London, U.K., Muster von: Hersteller.

Ring frei zur ersten Runde! Der Sport der platten Nasen,



Da war 'ne Fliege!!!

breiten Lippen und gebrochenen Rippen, kurz: Boxen ist mal wieder auf dem Amiga umgesetzt worden. FINAL BLOW heißt das Werk, das gleichzeitig die Umsetzung eines gängigen Arcade-Automaten darstellt.

Bevor unser plattnäsiger Geselle in den Ring steigt, ist noch zu entscheiden, ob man gegen einen zweiten Mitspieler oder den Computer antritt. Letztere Spielvariante stellt den Wettkampf um die Meisterschaft im Schwergewicht dar. Bevor man aber den heißbegehrten güldenen Gürtel in den Händen halten kann, gilt es, neun andere Muskelprotze nach dem K.O.-System in Grund und Boden zu stampfen.

Die Steuerung des Spiels erfolgt über Joystick. Feuerknopf und Stick in eine beliebige Richtung löst eine Schlagkombination aus.

Stick ohne Feuerknopf ruft verschiedene Deckungsvarianten auf, die unsere empfindlichen Stellen schützen sollen.

Die grafische und akustische Aufmachung des Spiels ist eigentlich recht ordentlich. Die Sprites der Boxer und des Schiedsrichters sind ziemlich groß und ansprechend gezeichnet. Nur die Animation derselben ist etwas ruckelig. Der Titelsound ist ok, im Spiel gibt's al-

lerdings nur ein paar gesampelte Geräusche. Vom Johlen des Publikums bis zum Aus-

zählen, nachdem man zu Boden gegangen ist, ist alles da, um eine relativ realitätsnahe Ring-Atmosphäre aufzubauen.

Der große Nachteil am Spiel ist, daß es einfach viel zu einfach ist.

Mit ein bißchen Joystick-Rütteln hab' ich auf Anhieb den Championtitel erreicht. Danach geht es wieder von vorne los. Schade drum, aber ein gutes Spiel muß schon mehr als (höchstens) eine Stunde an Spielspaß bieten. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	6

»DÜRFTIG«



Im Land der aufgehenden Sonne



FIRST SAMURAI

System: Amiga empf. VK-
Preis: ca. 80 Mark, **Her-**
steller: Vivid Games **Mu-**
ster von: Mirrorsoft, Eng-
land

Jahrelang lebten die Einwohner des kleinen japanischen Bergdorfs friedlich vor sich hin, bis eines Tages der 'König der Dämonen' diesen Frieden jäh unterbrach und fast alle Bewohner niedermetzte.

Auch Lord Akira war unter den Opfern, und deshalb machte sich sein Samurai auf den Weg in die Zukunft, in die der Dämon verbannt wurde, um seinen Herrn und Meister zu rächen. Das ist die Hintergrundstory des Spiels FIRST SAMURAI von VIVID GAMES.

Man übernimmt hierbei die Rolle des ersten Samurai, der sich durch das Land des Königs der Dämonen kämpft.

Gegen die vielen fiesen, kleinen und großen Gegner, die uns auf der Suche begegnen, kann sich unser Samurai durch gezielte Tritte und Fausthiebe und nicht zuletzt auch mit seinem Schwert erwehren. Bei diesen Aktionen

stößt er solch einen markerschütternden Schrei aus, daß sich die bösen Gesellen normalerweise von allein verziehen müßten.

In ganz aussichtslosen Situationen geht uns die 'Banzai'-Magie hilfreich zur Hand. Die im Level verstreuten kleinen Glöckchen aktivieren diese mystische Energie, die zum Beispiel Regen auf meterhohe Flammen und Baumstämme über reißende Flüsse fallen läßt. Allerdings braucht man dafür meist noch ein paar Hilfsmittel, die es vorher in den laby-



Achtung, von hinten...

rinthartigen Leveln zu suchen gilt. Die Grafik und der Sound sind ganz ok, wobei besonders die vielen kleinen Soundeffekte positiv auffallen. So erschallt beim Aufheben irgendwelcher Extras ein himmlisches Halleluja, oder der Samurai fängt kräftig an zu fluchen, wenn er kurz vorm Abnippeln ist.

Ein Spiel mit einigen innovativen Ideen, besonders beim Sound und der Geräuschkulisse, das uns auf jeden Fall ein 'Prima' wert ist.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Free chiming...

BOMICO-NEWS

Hasta la Vista, Baby!

Er kommt zurück.

Unverwundbar. Unbezwingbar.

Ein elektronischer Gigant.

Ein Cyborg.

Der Terminator.

TERMINATOR II von OCEAN -
er ist nicht aufzuhalten.

Das Verbrechen nimmt überhand.

Die Polizei ist hilflos.

Doch das Verbrechen hat einen Gegner.

Er ist stark. Er ist gut bewaffnet.

Doch er ist kein Mensch mehr.

Er ist

ROBOCOP.

ROBOCOP III von OCEAN -
das Verbrechen zittert vor ihm.

Tief in der Erde lag es über Jahrhunderte.

Es wartet auf den, der es findet.

Es ist ein Mittel der Macht, das Energie liefert,
die seit Generationen bekannt ist.

Es ist das schwarze Gold.

Reichtum verspricht es -
doch auch schwere Arbeit,
um es zu finden.

BLACK GOLD von STARBYTE -
Machen Sie Kohle!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

BOMICO-NEWS

Grips, Kampf und Magie...

Nur mit ihren verschiedenen Fähigkeiten können sie die Rätsel gemeinsam lösen.

So ziehen sie in den Wald,
um den König zu retten.
Es ist ihr erster Ausflug
in die weite Welt -

hoffentlich überstehen sie ihn.

GOBLIINS,
das neue BOMICO-Eigenprodukt,
wird sie verzaubern!

Der Planet Kaiser ist dem Untergang nahe.
Techno-Roboter und Raschnu-Sekte
kämpfen gegeneinander.
Und zu allem Überfluß ist Den,
Ihre Partnerin, mit der Sie sich
hätten treffen sollen, verschwunden.

A.G.E. kommt.
Ein BOMICO-Eigenprodukt.
Das Weltall wartet.
Retten Sie Kaiser,
die einstmals schöne Welt.

Miami.
Weißer Strand.
Schöne Mädchen.
Abenteuer - tödliche Abenteuer.

Auf der Suche nach dem Aphrodisiakum
muß Doralice etliche Abenteuer bestehen.

FASCINATION
heißt dieses neue BOMICO-Eigenprodukt.
Erwarten Sie es auf Ihrem PC!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00 h

Droidenjäger



**TREX
WARRIOR**

System: Amiga **empf. VK-**
Preis: ca. 90 Mark, **Her-**
steller: Thalion, **Muster**
von: Hersteller

Der Gladiator im Jahre 2100 steigt nicht mehr zu Fuß, mit Schwert und Schild bewaffnet, in die Arena. Viel mehr Laune bringt's doch als TREX WARRIOR mit einem flotten Glider auf Droidenjagd zu gehen. Dieses Spielchen stellt quasi das Tontaubenschießen der Zukunft dar, allerdings mit dem kleinen Unterschied, daß sich unsere Opfer verzweifelt mit Plasmalasern und Homing-Missiles zu wehren versuchen.

Auf insgesamt fünf Planeten hat man sein Geschick unter Beweis zu stellen, um letztendlich Großmeister des Sonnensystems zu werden. Je nachdem, wie sich unser Held in der Arena anstellt, bekommt er nach jedem Sieg Geld für Extrawaffen.

Mit der Kohle geht's dann zu Booming Bill, unserem Sprengstoffmeister, der von Raketen bis Minen alles hat, um unseren Aufenthalt in der Arena angenehmer zu gestalten. Es ist halt, wie immer, alles nur eine Frage des Geldes.

Die hermetisch abgeriegelte Arena ist immer nach dem gleichen Schema aufgebaut. Es gibt Trampolin-Flächen, durch die man in die Luft gestoßen wird, wenn man drüberfährt (übrigens die einzige Möglichkeit, die gefährlichen 'Wasps' vor den Lauf zu bekommen), Felder, die uns Energie abziehen, Power-ups, Minen, an die man nicht stoßen sollte und einige Hindernisse, die einem den Weg versperren.

Dargestellt wird das ganze Szenario durch wirklich schnelle Vektorgrafik, die auch runde Objekte beinhaltet. Besonders gelungen sind dabei die Explosionen der Droiden, die feuerwerksmäßig auseinanderfliegen. Weitere Pluspunkte stellen der megacoole Vorspann und die gute Musik dar. Einziger Minuspunkt: Das Spiel ist lediglich auf Maussteuerung ausgelegt - Joystickfans haben leider verloren.

Fazit: THALION hat gezeigt, daß man auch pure Actionspiele in ultraschneller Vektorgrafik verpacken kann. Weiter so!

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Ballerei im Morgengrauen.



Zivilisationen aus der Retorte



CIVILIZATION

System: IBM & Kompatiblen (CGA, EGA, VGA, Festplatte empfohlen, Roland, AdLib, Soundblaster), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Microprose, Hunt Valley, U.S.A., **Muster von:** Hersteller.

Wer's nicht glaubt, oder schon immer mal „Kulturschaffender“ sein wollte, der wird mit CIVILIZATION, dem neuesten Geniestreich aus dem Hause MICROPROSE, bestens beraten sein. Die Aufgabe klingt eigentlich recht



Der Anfang ist schwer!

einfach: Mache aus einem urzeitlichen Nomadenvolk eine blühende Zivilisation und führe sie zu den Sternen. Der Zeitrahmen steht damit schonmal fest: Ausgehend vom vierten vorchristlichen Jahrtausend muß man seine Bevölkerung bis ins 22. Jahrhundert geleiten – und das möglichst effizient, sprich die Leuten sollten nicht nur glücklich, sondern auch die Besten der Welt sein. Also doch nicht ganz so einfach, wie es sich anhört – vor allem dann, wenn man

Götter haben es nicht leicht, wie entsprechende „Simulationen“ schon gezeigt haben. Aber auch ganz irdische Management-Aufgaben wie etwa Aufbau und Erhalt von Kulturen und Zivilisationen können gewaltig in Streß ausarten.

sieht, was man so alles zu beachten hat.

Vom Einbaum zum Flugzeugträger

Als erstes müssen die Hoffnungsträger mal seßhaft werden. Dabei ist es wichtig, eine günstige Stelle für die Gründung einer Stadt zu finden – ein Zugang zum Wasser ist ebenso wichtig wie die Nähe von ertragreichen Nahrungsvorkommen und Rohstoffquellen. Nun gilt es zu wachsen und zu blühen. Das ist gar nicht so einfach, da die Bewohner vorerst nur über elementare Kenntnisse in Sachen Landwirtschaft, Häuserbau etc. verfügen. Das Erlernen neuer Fähigkeiten braucht seine Zeit. Der Spieler bestimmt, was als nächstes gelernt wird und wieviel Energie in die Forschung investiert wird. Neben dieser Eigeninitiative besteht auch die Möglichkeit, Wissen auf andere Art zu erwerben. So kann es vorkommen, daß man auf seinen Forschungsreisen auf Hinterlassenschaften alter Kulturen stößt, die einen Fortschritt bringen, man kommt aber früher oder später auch mit anderen lebenden Kulturen zusammen, wobei ein Austausch stattfinden kann.

Je mehr Wissen vorhanden ist, desto größer ist die Auswahl an „Gegenständen“, die eine Stadt herstellen kann. In den Anfangsphase ist vor allem ein Militärapparat notwen-

dig, um die Stadt zu schützen. Später kann man mit Siedlern neue Regionen erschließen, diplomatische und wirtschaftliche Kontakte mit den anderen Zivilisationen knüpfen oder, wenn einem der Sinn danach steht, auch Kriege führen. Letztendlich geht es ja darum, die Vorherrschaft zu gewinnen, und da darf man keine großen Skrupel haben. Es gibt nur zwei Wege, das Spiel zu gewinnen: Entweder besiegt man alle anderen Zivilisationen, oder man überlebt so lange, bis die interstellare Raumfahrt möglich wird.

Letzteres ist gar nicht so einfach, da man in jeder Epoche mit zeittypischen Problemen kämpfen muß. In der vorchristlichen Zeit sind dies vor allem Überfälle von Barbaren oder Piraten, in der Neuzeit wird man dann entsprechend der technologischen Entwicklung mit hausgemachten Problemen wie Umweltverschmutzung oder

Nuklearkatastrophen konfrontiert. In jeder Epoche kann man auch verschiedene Weltwunder bauen, Prestigeobjekte, die zwar lange bis zu ihrer Vollendung brauchen, sich aber auch positiv auf das Image des Herrschers auswirken. Dessen Beliebtheit



Goldene Zukunft?

ist auch an seiner Behausung zu erkennen: Von Zeit zu Zeit spendiert ihm sein Volk eine Erweiterung, bei guter Politik wird aus dem einfachen Zelt sehr schnell ein prunkvoller Palast.

Dies ist allerdings nur ein grober Überblick, im Spiel sind viel mehr Feinheiten zu berücksichtigen, ihre Nennung würde den Rahmen dieses Berichtes sprengen. Die Anzahl der zu treffenden Entscheidungen wächst von Spielzug zu Spielzug, so daß man schon ein sehr guter Manager sein muß, wenn man Erfolg haben will.

Die uns vorliegende Beta-Version bot schon fast alle Features der endgültigen Version, die wir nach Erscheinen nochmals vorstellen werden. Bis dahin bleibt noch etwas Zeit, in der man alle seine Termine absagen sollte, damit man sich später voll und ganz dem Wohl seiner Zivilisation widmen kann.

Michael Anton



Unser Dorf soll schöner werden...

Guybrushs neue Nöte

„LeChuck in Höchstform – ein Riesenspaß!“ Seit Monaten fiebern die LUCASFILM-Fans nach neuem Abenteuerstoff. Nun ist ihr Lieblingspirat wieder da. Guybrush Threepwood, der tapsige Held, muß es in MONKEY ISLAND 2 mit LECHUCK'S REVENGE aufnehmen! Wir haben dem üblen Geisterkapitän anlässlich eines Besuchs vom SOFTGOLD-Team auf den Zahn gefühlt. Weil Musik und ein paar Optionen noch fehlten, gibt es noch keine abschließende Wertung. Die kann, hoffentlich, im nächsten Heft vergeben werden. Doch nun hinein ins Vergnügen ...



MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S REVENGE

System: PC (640 KByte, EGA/VGA, Festplatte erforderlich, Soundkarten, Maus dringend empfohlen), empf. VK-Preis: ca. DM 100 (engl.) bzw. 120 (dt.), Hersteller: Lucasfilm, Kalifornien, USA, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst.



Gib Schau an Benutze
Nimm Rede mit Drücke
Öffne Schließe Ziehe

Guybrush gegen das Largo-Embargo, oder: Wie kann ich Scabb Island verlassen?

LeChuck? Hatte Guybrush ihn nicht nach langer Odyssee besiegt? Vergebene Liebesmüh: Root Beer bringt verbrauchte Piraten bald zurück. So hatte sich Guybrush die Wirkung des Getränkes nicht vorgestellt ...

Zu Beginn seines zweiten Abenteuers befindet sich unser Jungpirat auf Scabb Island, das er schnellstens verlassen will. Der Grund: Ein sagenhafter Schatz, Big Whoop genannt, soll sich auf einer der umliegenden Inseln befinden. Guybrush muß diverse Teile eines Lageplans sammeln, den Schatz bergen und mit seiner Hilfe dem bösen Geist endgültig den Garaus machen. Bis er nebenbei die wahre Natur von Monkey Island erkennt und merkt, daß nicht alles so ist, wie es zu sein scheint, ist es ein ebenso spaßiger wie kniffliger Weg.

Mit typischem *Brad Gilbert*-Humor ist LECHUCK'S REVENGE zum Glück reich bedacht. Da wird eine arglose Ratte zum Kündigungsgrund, eine flohverseuchte Perücke zum Voodoo-Objekt oder eine Unterhaltung mit einem halb tauben Wäschereibesitzer zur Redeschlacht. Klar, daß weder Gouverneurin Marley, noch Schiffsverkäufer Stan oder die



Ob es auf Booty Island wirklich etwas zu finden gibt?



Gehe zu

Gib Schau an Benutze
Nimm Rede mit Drücke
Öffne Schließe Ziehe



Ganz oben: Antreten zum Weitspucken!

Oben: Lauter freundliche Zeitgenossen in MONKEY ISLAND 2.



Was macht die Kerze?
Und wenn der Sack auf den Balg fällt?
Wofür ist dieser Luftballon?
Was sind eigentlich Software-Piraten?
Wo ging's nochmal zum Badezimmer?

Nicht in Wyoming, doch hängen soll Guybrush trotzdem. Jetzt ist ein Geniestreich gefragt...

Fotos (8): PC (VGA)

Voodoo-Mama fehlen. Die hilft ihm prompt, die Insel vom örtlichen Quälgeist zu befreien – und dabei, zu neuen Gestaden aufzubrechen.

LUCASFILM präsentiert den bewährten Aufbau: Auf einer von drei wählbaren Schwierigkeitsstufen klickt man sich



Ein Pirat kommt zur Sache.



Warnung!
Freilaufender Zolleintreiber!

mittels Verb-Ikonen durch die – recht offene – Handlung. Die herrlich schrägen (gemalten und digitalisierten) Landschaftsbilder scrollen, leicht ruckelnd, an Guybrush vorbei. Der läßt sich denkbar einfach zu bestimmten Stellen führen.

Das Piratenepos ist fast fertig übersetzt und liegt demnächst in englischer und deutscher Fassung bereit. Wer die englische PC-Version gekauft hat, aber die deutsche möchte, bekommt sie gegen Aufpreis bei Softgold. Amiga- und Atari-Besitzer können das Adventure im Frühjahr gleich auf Deutsch kaufen.

Der erste Eindruck also? Nun, die gesamte Adventure-Fraktion der ASM war geraume Zeit lahmgelegt. Tagelang ging es um schicksalsschwere Fragen wie „Soll ich das Monokel stehlen oder nicht?“ (muß man leider) oder („Wo finde ich nur die Voodoo-Zutaten?!“ (auch in der Bar findet sich ein „Teil“ von Largo). Dank der einfachen Benutzung und der nichtlinearen Handlung – es gibt kaum „verpaßte Zeitpunkte“ – ist Monkey 2 zudem sehr anfangersfreundlich. Eine hieb- und stichfeste Bewertung können wir freilich erst vergeben, wenn Lucasfilms Jüngstes völlig fertiggestellt ist. Im nächsten Monat können hoffentlich schon die Noten gezückt werden! ■

Eva Hoogh

Platte Nasen und wunde Lippen



TV SPORTS BOXING

System: PC (VGA, EGA, Roland, Adlib werden unterstützt) **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Cinemaware, England, **Muster von:** Mirrorsoft, England.

Nach den American Football-, Basketball- und Baseball-Spielchen aus dem Hause CINEMAWARE, wird nun die 'TV Sports'-Serie durch eine Boxkampf-Simulation, sinnigerweise TV SPORTS BOXING genannt, aufgestockt.

Aufgeteilt ist das Spiel in einen Manager- und einen Actionpart. In ersterem kümmert man sich um die Finanzen und das Training des Fighters. Durch Trainingsgeräte, die man mit seinem hart erkämpften Geld kaufen kann, erhöhen sich die Punkte für das jeweilige Trainingsgebiet. Je effektiver die Trainingsgeräte sind, desto höher ist ihr Preis.

Am Anfang hat unser Boxer nur 100 'Bucks' in der Tasche, mit denen man natürlich nicht allzuviel anfangen kann. Man hat einen schlechten Trainer und einen einigermaßen guten Manager, der billige Fights für uns arrangiert, damit wir was in den Geldbeutel bekommen.

Wie im Fernehen labern uns vor dem Kampf die Sportreporter die Kippen voll, die Kämpfer werden vorgestellt, und auf geht's zur ersten Runde. Die Steuerung während des Kampfes ist allerdings etwas seltsam. Man hämmert



Auge um Auge...

wild auf den Cursortasten rum und kann nur hoffen, daß der Computer ab und zu den richtigen Schlag aus dem Repertoire auswählt. Hat man etwas Glück, nistet man den Gegner um, es gibt Kohle und eventuell steigt man in der Rangliste auf. Vom Preisgeld kann man neue Trainingsgeräte kaufen, um so beim nächsten Kampf besser dastehen zu können.

Wie die anderen TV Sports-Programme, sind auch bei diesem die meisten Grafiken digitalisiert und nur manche gezeichnet. Eine Besonderheit sind sicherlich die Sprachsamples, die recht klar aus dem internen Lautsprecher kommen.

Insgesamt ist das Spiel leider nur Mittelmaß; Boxen gab es schon besser. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Realitätsnähe	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Im Abgrund gefangen

Wer Eye of the Beholder liebte, sich aber flüssigere 3-D-Bewegung wünschte, darf sich freuen. ORIGINS UNDERWORLD wartet mit stufenlosen Drehungen und präziser Steuerung auf. Wir konnten das für Januar geplante PC-Werk schon einmal probierspielen.

Was liegt in den stygischen Tiefen verborgen, fragte sich mancher *Ultima*-Veteran. In der Rollenspielserie nur angedeutet, lüften sich jetzt die Geheimnisse. UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS versetzt Euch in acht riesige, monster-

und schatzbewehrte Level. Einer Entführung verdächtig müßt Ihr durch Euer Können und Überleben Eure Unschuld beweisen. Leichter gesagt als getan, bietet die Unterwelt doch zahllose Fallen, äußerst bewegliche Monster und mehr als genug Stolpersteine. Dies im wahrsten Sinne des Wortes: Der Boden ist durch Flüsse, Lavarinnen und Rampen vielfach zerschnitten. Ihr müßt Euren Weg sorgfältig wählen und öfters springen, um weiterzukommen.

Clou des Rollenspiels ist der große 3-D-Ausschnitt im herkömmlichen Ikonenrahmen. Ihr könnt - und müßt - Euch stufenlos drehen, nach oben oder unten sehen. Eine präzise Maussteue-

rung erlaubt ein fast erschreckend tiefes Eintauchen in die Alptraumwelt. Krumme, verzogene Wände verbergen Winkel, mancher Gang ist erst bei genauer Untersuchung zu erkennen. Duster ragen überhöhte Mauern auf, flink huschen Monster vorbei. Da die Formenvielfalt kaum von Hand kartiert werden kann, liefert ORIGIN eine phantastisch detaillierte, automatisch zeichnende Karte mit. Sie läßt sich beliebig mit Kommentaren versehen.

Werden die versprochenen Geräusche ebenso realistisch, könnt Ihr Euch schon die Hände reiben. Allerdings hat die völlig neue Grafik ihren Preis - die fertige Underworld wird rund 15 MByte der Festplatte beanspruchen. Haltet Euch schon einmal den Januar frei! ■ ev



Eins, zwei, drei, schon dreht und bewegt sich alles - Underworld in Aktion!



Wir wünschen Ihnen was!!



BONICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BONICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BONICO

Am Südpark 12, 6032 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



THERE'S NO BUDGET



CHAMPIONSHIP RUN

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Platinum, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.



Die Motoren röhren wieder

Rööööööööm. . rööööm. . rö. . müüüüü. . rüüüüüööööö-äääm. . Was? Nein, ich hab' keinen Anfall, ich spiele bloß CHAMPIONSHIP RUN von der Low-Budget-Firma ZEPPELIN. Um was es geht? Na, um Autorennen, erkennt man doch schon am Titel!

Tja, was bekommt man für seine paar Mark fünfzig geboten? Der Spieler hat die große freie Auswahl zwischen sechs verschiedenen authentischen Rennparcours, die alle bis ins kleinste Detail ihren Vorbildern nachempfunden wurden (... laut Anleitung). Für die Darstellung derselben wurde Vektorgrafik verwendet. Die ist zwar recht schlicht, dafür aber schnell.

Das Cockpit hat man etwas detailreicher gestaltet, sogar an zwei Außenspiegel hat man gedacht. Desweiteren hat man die Wahl zwischen einem Automatikgetriebe und einem Wagen mit Gangschaltung.

Die Strecken kann man entweder allein im Übungsmodus oder als Rennen gegen neun andere Flitzer abfahren. Beim Rennen startet man in zehnter Position und muß möglichst die 'Pole Position' erringen (logisch).

Wie oben schon mal erwähnt ist die Grafik ziemlich schlicht, nur am Horizont sieht man ab und zu ein paar Hügel auftauchen.

LIKE LOW-BUDGET

Die Titelmusik hingegen ist ganz nett, dafür beschränken sich die Effekte im Spiel nur auf ein Brummen und Röhren. Man kennt das ja. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«



PEGASUS

System: Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gremlin, England, **Muster von:** Hersteller.

In die Welt der griechischen Sagen und Mythen führt uns das neueste Werk aus dem Hause GREMLIN.

Perseus ist der Name unseres Helden, und zusammen mit seinem geflügelten Roß PEGASUS, so auch der Name des Spiels, ist er unterwegs in Sachen Rettung der Welt vor den üblen Mächten des Satans.



▲ Zu Roß . . . ▼ und per Pedes.



GÖTTERSPEISE

Das Spiel ist insgesamt in zwei Abschnitte eingeteilt. Den ersten bestreitet man im Sattel unseres 'Flug-Gauls' (Das Glück der Erde ruht auf dem Rücken . . .), im zweiten ist man auf seine Füße angewiesen. Beiden gemein ist die relativ große Anzahl an feindlich gesinnten Kreaturen, die uns alle ans Leder wollen.

Natürlich werden wir nicht mit leeren Händen in den Kampf geschickt, so können wir uns zu 'Pferd' mit Lichtblitzen und zu Fuß mit einem Schwert verteidigen. Läßt man eine ganze Angriffsformation des Feindes ins Gras beißen, bleibt meist ein Kristall übrig, das man schleunigst aufsammeln sollte. Ab einer gewissen Anzahl von Kristallen hat man die Möglichkeit entweder seine Verteidigungskraft oder Lebensenergie aufzustocken.

Die grafische Seite des Spiels wurde meiner Meinung nach ziemlich gut gelöst. Besonders die Animation von Pegasus ist unglaublich gut. Der Rest der Grafik schwankt so zwischen sehr gut und gut. Die Titelmusik ist auch ganz nett gemacht. Schade ist nur, daß das Spiel eigentlich nichts Neues bietet. Die Flugsequenzen sind nichts anderes als ein billiges Ballerspielchen, und die 'Zu-Fuß-Sequenzen' sind auch nicht besser als jedes andere durchschnittliche Jump-'n'-Run. Schade drum, die Idee beide Spielprinzipien in einem Game unterzubringen ist nicht schlecht. ■

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«





**WILD
WHEELS**

System: Amiga, Atari ST
(beide angeschaut) **empf.**
VK-Preis: ca. 90 Mark,
Hersteller: Ocean, Eng-
land, **Muster von:** Bomico,
6092 Kelsterbach

Im 21. Jahrhundert ist der letzte Fußball geschossen, der letzte Handball geworfen und der letzte Golfball eingelocht. Die Menschheit hat ein neues Lieblingsspiel. WILD WHEELS ist der Name des Games, das groß und klein in die Arenen dieser Welt zieht.

Dieses neue Spiel (jetzt rede ich von der Computer-Fassung) aus dem Hause OCEAN verkörpert eine gute Mischung aus Fußball und Autorennen. Genauer gesagt jagt man mit einer Mannschaft von aufgemotzten Flitzern einer Stahlkugel hinterher, die es in das gegnerische Tor zu bugsieren gilt. Jede Mannschaft hat dabei ein Führungsfahrzeug und vier robotergesteuerte Sklaven, die bestimmte Aufgaben in der Formation übernehmen. Diese sind vor dem Spiel einstellbar und reichen von „Zerstörung aller Gegner“ bis „Schützen des eigenen Stürmers“.

Punkte gibt es für einen Torschuß, oder wenn der Ball einige Zeit in der gegneri-

LET'S GET ROLLING

schen Spielhälfte gehalten wird. Nach gewonnenem Spiel hat man die Möglichkeit, mit seinen erworbenen Punkten einen anderen Wagen zu kaufen, mit dem es sich noch besser in der Arena kämpfen läßt.

Um die ganze Sache noch ein wenig interessanter zu gestalten, sind auf dem Spielfeld einige Extras verteilt, die man aufammelt, indem man über die ab und zu erscheinenden Felder fährt. Daraufhin wird der Multi-Ball-Modus eingeschaltet, die Karre wird mit Raketen oder ähnlichem ausgerüstet, oder es werden alle Schäden

repariert. Außer den positiven Dingen lauern auch nicht ganz so schöne Dinge hinter den Bonusfeldern. So gibt es Eisfelder, unsere Mühle wird langsamer, oder wir bleiben gar mit Motorschaden auf der Strecke stehen.

Der Spielablauf ist allerdings ein wenig seltsam. Von den ganzen Spielen, die ich beim Testen ge-

zockt habe, bin ich nur ein einziges mal als Verlierer aus dem Ring gegangen. Wie das kommt? Nun, der Gegner stellt sich mitunter recht dämlich an. Schießt er ein Tor, rutscht er hinter dem Ball her, genau in das Tor hinein, was das Ende

für das Fahrzeug bedeutet. So dezimiert er sich von ganz allein, und wir können däumchendrehend zusehen.

Kommen wir zur technischen Seite des Spiels. Die eigenen Autos und die des Gegners sind gezeichnet. Der Rest, also Spielfeld und Umrandungen, werden durch schnelle Vektorgrafik dargestellt. Äußerlich unterscheidet sich die ST-Version in keinsten Weise negativ von der des Amiga. Im Gegenteil, die Grafik ist auf diesem Rechner sogar noch einen Tick schneller.

Beim Sound scheiden sich die Geister. Auf dem Amiga, mit gewohntem Sample-sound, ist die Titelmusik kaum anzuhören, dagegen ist sie mit Atari-Chipsound ganz annehmbar. Die In-game-Geräusche sind dafür auf dem Amiga besser, denn auf dem ST hören sie sich an wie..., na ja, ein halbes Pfund Bohnen, oder so (grins).

Auf jeden Fall erwartet Euch auf beiden Rechnern ein Sportspiel der besonderen Art, das eine Menge Spielspaß in sich birgt. Get it!

lar



Auf zur ersten Runde.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«



Wo ist nur die verflixte Kugel?



Alle Superkarren auf einen Blick.

HAU WECH!



BLACK GOLD

System: PC (getestet, EGA, VGA, Soundkarten), Amiga, Atari ST, C-64 empf. **VK-Preis:** ca. 60 DM (C-64), 89 DM (Amiga, ST), 99 DM (PC), **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Lange bevor irgend jemand auch nur an Erdöl dachte, gab es einen Stoff, der damals zumindest genauso wertvoll war wie Öl heutzutage. Die Leute, die es unter oft lebensgefährlichen Bedingungen abbauten, nannten es das Schwarze Gold.



Wirtschaftet man richtig...

Gemeint ist Kohle, das Material, welches das Industriezeitalter überhaupt erst möglich machte. Und da Starbyte ihren Firmensitz in Bochum im Herzen des Ruhrgebietes haben, lag es nur nahe, eine Wirtschaftssimulation rund um



... rauchen die Schloten. Fotos (4): PC (VGA)

den Bergbau zu produzieren.

BLACK GOLD startet im Jahre 1900, der Spieler ist der Sohn eines erfolgreichen Minenbesitzers, der unglücklicherweise just verstorben ist. Vor das zu erwartende Erbe und den ebenfalls zu erwartenden Erbstreitereien mit den drei Brüdern hat der pfiffige Alte aber noch ein Testament – gleichbedeutend mit den Spielzielen – gesetzt. Zur Auswahl stehen entweder in einem gewissen Zeitraum eine bestimmte Geldsumme zu erwirtschaften, eine bestimmte Menge Kohle abzubauen, eine Anzahl Grubenfelder zu erschließen oder über einen Zeitraum gut zu wirtschaften.

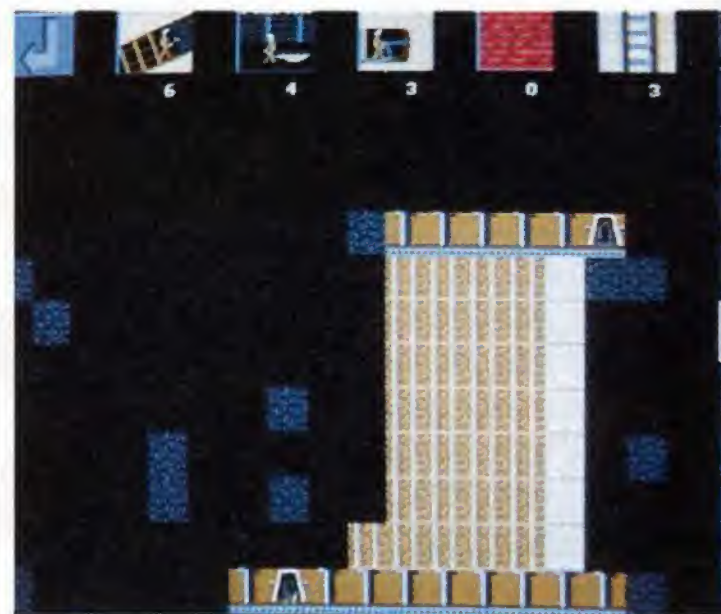
Kumpel Michael meint:

Als Wirtschaftssimulation allein wäre das Programm nicht sonderlich aufsehererregend, was jedoch besonders gefällt, ist der Touch Geschicklichkeit und Strategie, der durch die Arbeiten unter Tage in das Spiel mit einfließt. Und außerdem macht man sich hier die Hände nicht schmutzig, aber das ist wieder eine andere Sache.

»PRIMA«

Die Macher des Programms haben sich hier wirklich Mühe gegeben. Das ausführliche Handbuch erklärt leicht verständlich die nötigen Fachbegriffe des Bergbaus, denn welcher Normalsterbliche weiß schon, was ein Querschlag oder abtäufen ist. Ferner ist eine Starthilfe beigelegt, die einen über die ersten Monate bringt. Das Spiel selbst wird nahezu komplett mit der Maus gesteuert. Auf die bei Wirtschaftssimulationen so beliebten öden Menüs hat man verzichtet bzw. die Sachen grafisch ansprechend gestaltet. So sieht z.B. das Hauptmenü wie eine typische Stadt der Gründerzeit im Miniformat aus. Durch anklicken der einzelnen Gebäude gelangt man wiederum in grafische Untermenüs. Hübsch.

Kommen wir aber zum Spielablauf. Nachdem man ein Grubenfeld nebst zugehöriger Ausrüstung und Arbeitskräften erworben hat gehts ans „Kohlemachen“. Beim Abbauen der Kohle sind natür-



Kohle machen einmal anders

lich auch gewisse Regeln zu beachten, da ansonsten leicht Grubenunglücke auftreten können. Die abgebaute Kohle muß auf Halden zwischengelagert werden, bevor sie entweder in der noch zu erwerbenden Kokerei weiterverarbeitet wird oder aber sofort verkauft wird. Übrigens wurden auch die verschiedenen Kohlearten im Spiel berücksichtigt. Nach Beendigung eines Spielzuges kann man sich Statistiken über den bisherigen Spielverlauf ansehen bzw. einige Einstellungen ändern und man wird über die Fort- oder Rückschritte der anderen Mitbewerber unterrichtet. Aufgelockert wird das Ganze durch eingescannte Schwarz-Weiß-Fotos aus der betreffenden Zeitepoche.



Unglücke sollten nicht passieren.

Wie man sieht, ist BLACK GOLD extrem komplex aufgebaut, wird aber nie eintönig oder gar langweilig. Die Detailgenauigkeit, die hier an den Tag gelegt wurde, stände sicherlich auch anderen Programmen dieser Kategorie gut zu Gesicht. Auch Leute, die nicht aus dem Ruhrgebiet kommen, werden ihren Spaß an diesem Spiel haben. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	10
Spielaufbau	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



San Francisco, Market Street



**CISCO
HEAT**

System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 85 DM, **Hersteller:** Image Works/Mirrorsoft, **Muster von:** Hersteller.

Die im Titel genannte Straße dürfte aus zahlreichen Filmen bekannt sein – um sie und viele andere geht es bei CISCO HEAT, einer Polizeiautoverfolgungsjagd aus dem Londoner Hause IMAGE WORKS. Wir nehmen hier in einem der beiden Wagen Platz und harren der Dinge, die da kommen.

Unsere Kollegen versuchen natürlich, schneller als wir zu sein, auch fahren einige Lkw kreuz und quer über die (Einbahn-)straßen, doch nichts kann uns aus der Ruhe bringen. Nicht einmal Stop-Schilder, hinter denen sich liegengeliebene Fahrzeuge, Ölschlecken, Steine und andere Schikanen verbergen, halten uns auf – vorausgesetzt, man weiß den Stick zu beherrschen, denn sonst überschlägt sich der eigene Wagen oder schlingert ein paar-

mal um die eigene Achse. Das Scrolling ist nicht sonderlich flüssig, infolgedessen lassen sich Hindernisse nicht immer sofort erkennen. Der Sound ist müde, sowohl die Musik als auch die spärlichen FX.

Die Steuerung ist okay, man sollte aber darauf achten, daß der Joystick die ganze Zeit nach vorne gedrückt bleibt, was natürlich ganz schön in die Finger geht. Die Schwierigkeit ist hoch, zum Glück hat man jedoch zwei Continues, die einen jeweils in das Level zurückführen, in dem man „out of time“ gerät.

Dennoch: Zu einem guten Spiel gehört mehr, viel mehr! Vor allem müssen neue Ideen eher, und wenn schon Coin-Ops umgesetzt werden, sollte der Spielspaß der Originals nicht flöten gehen. Genau dies ist hier leider geschehen.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»DÜRFSTIG«



Karl Malden und Michael Douglas. Auf den Straßen von San Francisco?

SOFTWARE MANIACS HOTLINE 1

030/6944862
12 - 18 h Versand
sonst Anrufbeantworter

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Amiga 4-Player Adapter	-	19,95	Elvira 2 ++	89,95*	72,95*
Amiga Mouse (Rotec)	-	44,95	Eye of the Beholder 1	69,95	59,95
Amiga Speichererweiterung +	-	89,95	Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95
Airbus 320 ++	i.V.	72,95*	Eye of the Beholder 2	69,95*	69,95*
Abandoned Places ++	84,95*	72,95*	F-15 Strike Eagle 2 +	84,95	79,95
AMNIO5 +	-	59,95	F-117A Stealth +	89,95	-
Bandit Kings of Anc. China +	84,95	79,95	Face Off	i.V.	69,95
Bards Tale 3 +	72,95	69,95	Falcon 3.0 +	89,95	-
B.A.T. 2 ++	84,95*	72,95*	Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95
Battle Isle ++	84,95*	69,95	Flight of the Intruder +	84,95	79,95
Black Gold +	72,95*	69,95*	Formula 1 Grand Prix +	72,95*	69,95*
Buck Rogers 1	69,95	69,95	Gateway to Savage Frontier	72,95	69,95*
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95	Gateway to Savage Frontier ++	89,95*	i.V.
Buck Rogers 2	69,95*	69,95*	Ghengis Khan ++	84,95	79,95
Bundesliga Manager 2 ++	69,95*	69,95*	Great Courts 2 ++	69,95	69,95
Bundesliga Man. Editor ++	i.V.	i.V.	Gunship 2000 +	89,95	-
Cadaver ++	84,95*	69,95	Hard Nova +	72,95	69,95
Cadaver - The Payoff ++	-	39,95	Heart of China +	89,95	i.V.
Castles +	84,95	69,95*	Heimfall +	84,95*	69,95*
CHI Products Gamecard Autom.	89,95	-	Indiana Jones 3 ++	72,95	69,95
CHI Products Flightstick	89,95	-	Indiana Jones 4	79,95*	i.V.
Champions of Krynn +	65,95	65,95	Infocom Adventures diverse	34,95	34,95
Chaos Engine +	-	69,95*	Jetfighter 2	84,95	i.V.
Chaos Strikes Back +++	-	69,95	Joe Montana Football	74,95	i.V.
Chuck Yeagers Air Combat +	84,95	i.V.	Kick Off 2 ++	69,95	59,95
Civilisation +	89,95*	-	Kings Quest 1 (neue VGA-Version)	89,95*	i.V.
Cong. of Lg Bow-Robin Hood +	89,95*	i.V.	Kings Quest 5 +	99,95	84,95
Conquestador ++	72,95*	72,95*	Larry 1 (neue VGA-Version) +	89,95	84,95*
Cruise for a Corps ++	69,95*	69,95*	Larry 3 ++	99,95	99,95*
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	Larry 5 +	89,95	84,95*
Daemongate 1 ++	i.V.	69,95*	Last Ninja 3 +	i.V.	69,95*
Death Knights of Krynn	72,95	69,95	Legend of Faerghail ++	72,95	65,95
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	Lemmings 1 +	79,95	59,95
Deuteros ++	-	72,95*	Lemmings Zusatzdisketten +	i.V.	i.V.
Die Kathedrale ++	84,95*	84,95	Links +	89,95	i.V.
Dragonflight Special Ed. ++	-	69,95	Lord of the Rings 1 +	84,95	69,95*
Dragonwars ++	69,95	59,95	Lord of the Rings 2 +	84,95*	-
Double Double Bill +	-	84,95	Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	69,95
Dungeon Master ++	89,95*	69,95	MI Tank Platoon +	84,95	72,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

Über 600 lieferbare Spiele

1. Might & Magic 3	Maniac	7. Gunship 2000	HOTLINE 2
2. Wing Commander 2	Verkaufs	8. Fate	030/6937245
3. Bundesliga Manager 2	Charts	9. Railroad Tycoon	11 - 18.30 h Laden
4. Silent Service 2		10. Midwinter 2	11 - 19.30 h Versand
5. Battle Isle		11. Eye of the Beholder 1	
6. Their Finest Hour 2		12. Mega lo Mania	

Software Maniacs proudly presents.....

DIE TRAUMFABRIK

***** Nicht von dieser Welt *****

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

50m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße 7.12.-23.12. tolle Preisangebots
Software zum Anfassen Mo-Fr: 11-18.30 h, Sa: 10-13.30 h, langer Sa: 10-18
Demnächst auch in Freiburg München Frankfurt Düsseldorf Köln Hamburg

Game Mega	CDTV Game Boy NES	030/6944156
Gear Drive	CD ROM Lynx Joysticks	Info Anrufbeantworter
Master System C64	Hintbooks	030/6944256
		Fax Line

PC	Amiga	ST	PC	Amiga	ST
Mad TV ++	84,95*	72,95*	Soundblaster 2.0 ++	299,-	-
Magnetic Scrolls Collection +	84,95	72,95*	Soundblaster Prof. 16 Bit ++	599,-	-
Manchester United Europe ++	69,95*	69,95	Space Quest 1 (neue VGA-Version)	89,95*	84,95*
Maniac Mansion ++	69,95	69,95	Space Quest 3 ++	99,95	99,95
Mario Andretti +	69,95	69,95*	Space Quest 4	89,95	89,95*
Megaforrest	84,95	i.V.	Speedball 2 +	84,95	65,95
Mega lo Mania ++	i.V.	69,95	Spirit of Adventure ++	72,95	69,95
Megatraveller 2 +	84,95	i.V.	Starbyte Super Soccer ++	72,95	69,95
Midwinter 2 ++	84,95*	79,95	Starflight 2	69,95	69,95
MKG 29 Super Pulcrum +	89,95	89,95	Star Trek - 25th Anniversary +	84,95*	i.V.
Might & Magic 2	72,95	72,95	Strike Commander +	89,95*	-
Might & Magic 3	84,95	69,95*	Their Finest Hour 1 +	72,95	69,95
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95	Their Finest Hour 1 - Mission 1	34,95	34,95
Monkey Island 2	79,95*	i.V.	Their Finest Hour 2	79,95	-
M.U.D.S. ++	72,95	65,95	Thunderhawk +	84,95*	72,95
Nobunagas Ambition 2 +	84,95	79,95*	Tony La Russa Baseball (SSI)	84,95	i.V.
PGA Tour Golf +	72,95	65,95	TV Sports Baseball +	84,95*	79,95*
Pirates +	59,95	59,95	TV Sports Boxing +	84,95*	79,95*
Planets Edge	84,95*	69,95	TV Sports Rollerblades +	84,95*	79,95*
Pools of Darkness	72,95	69,95*	Twilight 2000 +	84,95*	84,95*
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	Ultima 5 Warriors of Destiny	72,95	72,95
Pool of Radiance +	64,95	64,95	Ultima 6 The False Prophet +	79,95	72,95*
Police Quest 3 +	89,95	i.V.	Ultima 7 The Black Gate +	89,95*	-
Populous 2 +	i.V.	69,95*	Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-
Powermonger +	72,95*	59,95	Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	-
Powermonger Data Disk +	-	39,95*	Utopia ++	i.V.	72,95
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	Vengeance of Excalibur +	84,95*	72,95*
Railroad Tycoon ++	82,95	79,95	Vroom +	69,95*	69,95
Reach for the Skies +	84,95*	i.V.	Warlords (Enhanced Version)	72,95	69,95
Red Baron ++	99,95	89,95*	Wing Commander 1 +	39,95	79,95*
Riders of Rohan ++	84,95	72,95*	Wing C. 1 Secret Missions I o. 2	39,95	i.V.
Rings of Medusa 2 ++	72,95	65,95	Wing Commander 2 +	89,95	-
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95	Wing C. 2 Speech Disk +	44,95	-
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95	Wing C. 2 Missions 1	39,95*	-
Shadow Sorcerer ++	84,95	72,95	Winzer ++	72,95	69,95
Silent Service 2 +	79,95	79,95	Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	79,95	79,95
Sim City/Populous +	72,95	72,95	Wiz 6 Bane of Cosmic Forge ++	i.V.	-
Sim City Architecture I o. 2 +	39,95	39,95	Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	i.V.
Sim Earth ++	89,95	89,95*	Zack Mcracken ++	69,95	69,95

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 5,00 DM mehr. Sicherheitskarte + 3 DM, Diskettenpost + 3 DM, Vorkasse -50%, ab 700 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quack Euch der Wasserdunst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten (11 am Wochenende). Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (01.11.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte unbedingt vorher anrufen) selbst abholen. Inhaber: Giepel, Hüring, Pyls, Güt

PANGALAKTISCHER DONNERGÜRGLER



SUPER SPACE INVADERS

System: Amiga, empf. VK-Preis ca. , Hersteller: Domark, England, Muster von: Hersteller.



Die Gegner und ...

Lang, lang ist's her, da gab es mal einen 'Straßenfeger' namens *Space Invaders* in den Spielhallen. Und gerade weil er so großen Anklang fand und auch die Homecomputer-Fassungen wie Bomben einschlugen, be-

sann man sich doch kürzlich bei DOMARK, dieses alte Spielprinzip ein wenig aufzupeppen, um so die eine oder andere Mark einzusacken. Was dabei herausgekommen ist kann sich sehen lassen.

Das Game wird auf zwei Disketten geliefert, wobei eine nur mit Grafik und Sound für den echt witzigen Vor-

die Invasion aus dem All abzuwenden. Der Rest ist Ballern, Ballern, Ballern ...

Unterstützt werden wir im Kampfgetümmel durch einige Extras, die man durch Abschluß des Mutterschiffes, das von Zeit zu Zeit am obo-

jeden Levels einen fiesen Endgegner, und danach eine Bonusrunde, in der man kräftig Punkte sammeln kann. Man muß dabei eine Herde von Kühen vor den Ufos beschützen, die sie hochbeamten wollen.

Der einzige Punkt, der uns abgehalten hat das doch grafisch und 'soundig' recht gelungene Spielchen zu einen 'ASM-Hit' zu küren, ist das doch etwas ruckelige Scrolling und das etwas lahme Schußverhalten unseres Fighters. Ansonsten: Prima!

lar



... die Waffe.

spann vollgepackt ist. Wer Zeichentrückgrafik à la *Dragon's Lair* liebt, wird hier gut bedient. Nach dem Einlegen der zweiten Disk wird man auch gleich mit den fiesen Aliens konfrontiert. Allein oder im Duett gilt es die

ren Bildschirmrand erscheint, erhält. So gibt es Extrawaffen, Schutzschilde und sogar eine Fee in Schmetterlingsgestalt (?), die unsere Feinde einfrieren läßt. Um das Spiel ein wenig aufzulockern gibt es am Ende eines

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»PRIMA«



MAC ARTHUR'S WAR

System: PC, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Strategic Studies Group, Muster von: Electronic Arts Ltd., Langley.

In gewohnter Hexagonal-Manier hat die STRATEGIC STUDIES GROUP nun auch den Korea-Krieg aufbereitet. Entgegen dem Titel läßt sich MAC ARTHUR'S WAR auch aus der Sicht der Nordkoreaner und derer Verbündeter spielen. Acht vorgefertigte Szenarien, die sich alle auf tatsächliche Schlachten beziehen, sind auf den Disketten bereits abgespeichert. Zu diesen Schlachten liegt der Verpackung auch Kartenma-

BIG MAC

terial bei. Wer sich durch alle Schlachten des Generals gekämpft hat, kann dann zusätzlich eigene Szenarien erstellen, wobei es so gut wie keine Beschränkungen gibt.

Schlichtes Outfit und Knarzgeräusche

Das Game wird komplett mit den Tasten gesteuert, was während der Eingewöhnungs-Phase manchmal etwas verwirrt.

Dagegen erläutert die beigefügte Quick-Reference-Card den Menü-Aufbau klar und verständlich. Nach ein oder zwei Probeschlächten sollte es diesbezüglich keine Probleme mehr geben. Die eigentliche Anleitung kann in puncto Klarheit nicht ganz befriedigen.

Die Grafik ist schlicht, aber übersichtlich. Der Sound besteht aus ein paar Knarzgeräuschen, wenn sich die Truppen bewegen.

Das Gameplay gestaltet sich in der Weise, daß man einzelnen Einheiten Befehle gibt und deren Effekt beobachtet. Positiv zu bewerten ist die rasche Verarbeitung von Befehl und Gegen-Aktion, im Klartext: Zwischen den Spielzügen muß der Spieler nicht lange tatenlos vor dem Computer warten. Die Schlachten-Simulation von SSG läßt sich übrigens auch zu zweit spielen, ganz Faule können den Computer auch gegen sich selbst fighten lassen, die sind dann eben nur Gefechtsfeld-Beobachter.

Mac Arthur's War ist für Freunde historischer Schlachten-Simulationen,

die die geschichtliche Lücke des Korea-Krieges schließen wollen, durchaus empfehlenswert.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«



Schlacht im Sechseck.





**JETZT
VORGESTELLT**

1 **TEENAGE MUTANT
HERO
TURTLES** •
2 **BACK TO •
THE
FUTURE
PART II**
3 **GREMLINS
2 •**
4 **DAYS OF
THUNDER**

BACK TO THE FUTURE Part II™
TM und © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved.
1989 CBS and Apple
DAYS OF THUNDER™
TM und © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved.
1990 MCA/Universal
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™
© 1991 Mirage Studios, U.S.A.
Published under license from Miramax Film Corp. Under sub-
license from Kinokids™ and under sub-license from Mirage
Studios, U.S.A.
All other TM & © registered trademarks of Kinokids Film Corp.
© 1990 Kinokids
GREMLINS 2™
© 1990 Warner Bros. Inc. All rights reserved.



BONICO SERVICE LINE

Haben Sie Fragen zu BONICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BONICO

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Die Magie Hollywoods zieht seit vielen Jahren Millionen von Menschen in ihren Bann. Es gibt nichts vergleichbares um uns hinter die Grenzen der Realität zu transportieren. Durch ein interaktives Medium, Ihren Computer, eröffnet Innen Movie Premiere die Chance ein Teil dieser Faszination zu werden.
Vier der größten Hollywood-Filme werden demnächst auf Ihrem Bildschirm zu sehen sein.

**... SEI UNTER DEN ERSTEN, DIE SICH IHRE
KOPIE SICHERN!**

FORMATS
Commodore Amiga,
Atari ST,
IBM/PC 3 1/2",
IBM/PC 5 1/4",
Commodore 64 disc,
Commodore 64
cassette,
Spectrum cassette,
Amstrad cassette,
Amstrad disc.

elite

**4 SPIELE
SAMMLUNG**





CHAMPION DRIVER

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, **Hersteller:** Idea, Italien, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst

Autorennspiele boomen zur Zeit wie selten zuvor. Anscheinend auch im sonnigen Italien, denn auch aus dem dort angesiedelten Hause IDEA kommt ein Vertreter dieser Art von Spielen namens CHAMPION DRIVER.

Vom Aufbau her erinnert er stark an die Rennspiele aus den Anfangstagen der Homecomputerspiele. Genauer gesagt schaut man aus der Vogelperspektive auf die Rennstrecke und die kleinen Rennwagen-Sprites. Umrahmt wird das Ganze durch verschiedene Bäume, Sträucher und ein paar Buden.

Vor dem Spiel hat man die Auswahl zwischen fast allen gängigen Renndisziplinen, die gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad bestimmen.

Voll gedriftet, ey!



Da qualmt das Gummi und heulen die Motoren.

rigkeitsgrad bestimmen. Von Kart bis Formel eins kann man alles fahren, was des Pistenfegers Herz begehrt.

Auf 'grün' geht's rund, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Bei drei Runden auf jeder Rennstrecke gilt es möglichst gut abzuschneiden, um die dicke Siegeskohlle zu kassieren - denn ohne

Moos nix los, und ohne 'Los' kein Tuning, ey.

Im Laden gleich neben der Strecke warten nämlich die stärksten Motoren, Räder für jede Wetterlage und literweise Stoff für den Nitrobooster (nur Pioneer-Anlagen gibt's nicht). Vor dem Rennen sollte man aber auf jeden Fall ein wenig an seiner Kiste rum-

schrauben und unbedingt die richtigen 'Batschen' aufziehen. Prophezeit der Wetterbericht nämlich Eis und Schnee, und unsere Kiste hat Sommerreifen drauf, hüpf man flott in die Böschung.

Selbst an eine Service-Ecke hat man gedacht, in der man sich beim Rennen mit Sprit und kleinen Reparaturen versorgen lassen kann.

Ist der Tank nämlich einmal leer, ist das Rennen gelaufen. Summa summarum, alte Idee, gut aufgepeppt, aber trotzdem ist nicht mehr als ein mittelmäßiges Game rausgekommen.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«



OUT RUN EUROPA

System: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, England, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Mehr Action, mehr Power und noch mehr Aufregung als der Vorgänger Out Run verspricht OUT RUN EUROPA. Nun, dies dürfte eigentlich kein Problem darstellen, handelte es sich doch damals um eine miserable Automatenumsetzung....

Out Run Europa ist (fast) völlig anders als das Original. Es besitzt sogar eine kleine Story. Kurz: Guter Agent muß Geheimakten finden und vor bösen Agenten flie-

AGENTENHATZ

hen. Gestartet wird in England, wo der Semi-007 mit einem Motorrad schnellstmöglich nach Dover gelangen muß. Von dort geht's mit Jetski über den Ärmelkanal ins Land der Baguettes. Hier wird in einem Porsche 911 Platz genommen.

Die weiteren Etappen führen Kurtz - so heißt der Spion - nach Spanien, mit einem Motorboot nach Italien (F40) und letztendlich nach Deutschland. Dort rast Kurtz

nach Berlin, wo er die feindlichen Agenten stellt und die Geheimakten einkassiert.

So einfach, wie sich der Ablauf vielleicht anhören mag, ist er gottlob nicht. Dafür sorgen zahlreiche Agenten der anderen Seite. Auch die Polizei bereitet Probleme. Um zu entweichen, verfügt Kurtz über eine begrenzte Anzahl von Raketen und Nitro-Boosts.

Im Gegensatz zu Out Run ist der Nachfolger übertra-

schend schnell. Auch die Grafik ist erfreulich gut und wurde sogar gegenüber der Vorversion verbessert. Nicht sehr ohrenfreundlich fielen Sound und FX aus. Beim ST fehlt sogar das Motorengeräusch - vielleicht ein Vorteil ?!

Out Run Europa ist ein brauchbares Produkt, das allerdings mit Meisterwerken wie Vroom oder Lotus Turbo Challenge II lange nicht mithalten kann.

hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/ST
Grafik	9/9
Sound	6/6
Spielablauf	7/7
Motivation	8/8
Gesamtnote	8/8

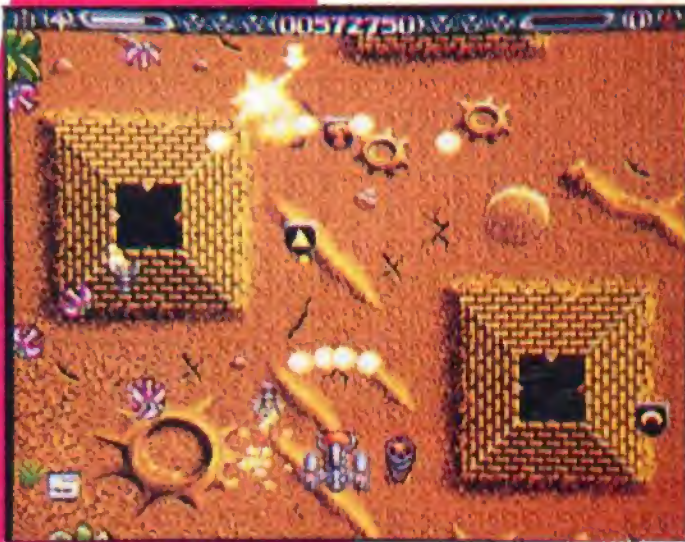
»BRAUCHBAR«



Wer den Laser nicht ehrt



Ein Überraschungs-Gegner.



Der Pfeil zeigt den „Overkill“.



Diese Wumme macht alles platt!



LETHAL EXCESS

System: Amiga/Atari ST getestet, C-64 ist geplant,
Preis: ca. 80 Mark (16 Bit),
Hersteller: Eclipse Software, **Muster von:** Hersteller

Was passiert, wenn sich ein ST-Veteran mit einigen fähigen Jungs zusammensetzt und das Nachfolgespiel zu *Wings of Death* produziert? Doofe Frage, LETHAL EXCESS wird von ECLIPSE auf den Markt gebracht!

Durch fünf vertikal scrollende Level muß man sich entweder allein oder zu zweit (simultan!) nach allen Regeln der Kunst 'hindurchretten'. Hierbei helfen freilich durchschlagende Waffen, derer es ganze sechs in verschiedenen Ausbaustufen gibt. Dazu kommen noch der 'Hunter' (ist so ein Ding, das sich automatisch seine Ziele sucht und vernichtet) und die 'Seeker'-Superwumme, die - zeitlich begrenzt - beinahe alles vom Schirm bläst.

Bei den Waffen ist also für Abwechslung gesorgt, was passiert sonst noch? Sagen wir mal, der Bildschirm ist zuweilen recht bevölkert. In Spitzenzeiten befinden sich - so Eclipse - bis zu 105 Objekte auf dem Screen. Daß da schon mal die Übersicht lei-

den kann, erscheint logisch. Auch sollte man keine 50 Hertz erwarten, was aber durch einen wirklich konstanten, nicht in die Knie gehenden Spielfluß beinahe ausgeglichen wird.

Die Level sind allesamt phantasievoll, wenn auch etwas bunt gestaltet.

Runden wir's ab: Lethal Excess ist technisch hervorragend, mit vielen Features (Pause, Simultanmodus, Highscore-Save, einstellbarer Schwierigkeitsgrad etc.) ausgestattet, nur am Design hapert's etwas. Gut mit kleinen Abstrichen!

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	Amiga/ST
Grafik	9/10
Sound	11/11
Spielablauf	8/8
Motivation	9/9
Gesamtnote	9/9

»PRIMA«

Knall im All

An Leveln erwarten einen eine Art Krypta, ein Ödland, ein Beinahe-Kristallevel und dies sowie jenes.

Mit den umherfliegenden Gegnern hat man - wie auch schon beim Vorgänger - nicht gerade den Vogel abgeschossen. Ein wildes Sammelsurium von Objekten, in keinsten Weise aufeinander abgestimmt, lümmelt über den Bildschirm und benimmt sich in jeder Weise daneben.

Musikfreunde wird es freuen, daß Jochen Hippel wieder den Sound gemacht hat, welcher besonders auf dem Amiga wegen des siebenstimmigen Titelsounds zu beeindruckend weiß. Auf dem ST klingt das zwar alles etwas dünner, bringt die Maschine aber trotzdem noch zum Glühen. ST-User sollten wissen, daß dieses Programm ihre Maschinen bis an die Grenzen des Wahnsinns treibt. In den ersten drei Leveln ist kein Unterschied zur Amiga-Fassung zu sehen! Da kann ich nur sagen: Gut gemacht!

Wonderland

Computer-Games



Bei uns können Sie Ihr Computerspiel

➔ "leihen" ➔

bevor Sie sich zum Kauf entscheiden !

Neueröffnung Freitag, 29. November 1991

Wo ? In Essen und das erstmalig !

Alle aktuellen Spiele für: C 64 - Amiga - PC

✦ Neueröffnung jede Menge Überraschungen ✦

Speichererweiterungen · Joysticks · Soundkarten
und Disketten zu supergünstigen Preisen !

Wonderland

Weidkamp 130 - 4300 Essen 11 (Borbeck)

Tel. 0201 / 68 94 48 - 67 08 76

Öffnungszeiten: Mo - Sa 11 - 20 h

Wieder einmal war Amiga-Messe in Köln – auch unser Stand hat es überlebt, gerade mal so. Was wir an interessanten News mitbekommen haben, werden wir Euch jetzt präsentieren – systemübergreifend, versteht sich, denn es gab kaum

einen Stand einer Software-Company, an dem nicht auch ein PC zu finden war.

Coktel Vision

Muriel Tramis brachte uns, was Ihr in dieser Ausgabe auf Seite 70 als Preview findet: **Gobliiins**.

Core Design

Von Core Design ist demnächst die fertige Fassung von **Heimdall** zu erwarten. Die Wikinger-Saga wird es extra für Deutschland in einer entschärften (unblutigeren) Fassung geben. Ob der junge Barbar eine Konkurrenz für Wickie darstellt, muß sich aber noch zeigen.

Domark

Domark konnte auf der Show mit folgenden Ankündigungen aufwarten:

Ende November bereits ist **Race Drivin'** erschienen. Die Ruckel-Raserei wird's auf PC, Amiga, ST und C-64 geben. Im Januar läßt man **TNT 2 - Double Dynamite**, eine weitere Compilation, auf die Leute und folgende Rechner los: Amiga, ST, C-64, Schneider & Spectrum.



Unebene Wegstrecke voraus: **Race Drivin'** von Domark.

Weitere Titel für 1992 hier: **Rampart**, die Umsetzung des Spielautomaten (Januar, 8- und 16-Bit), **Shadowlands**, ein Rollenspiel, das unter Verwendung eines unaufwendigen Verfahrens Licht- und Schatteneffekte ins Spiel einbringt (Januar, 16-Bit), **Euro Football Champ**, die Umsetzung eines Taito-Automaten (Frühjahr) und **Columbus**, das Spiel für den Freak von heute mit dem Entdecker

AMIGA 91

von gestern (Oktober '92!, PC, Mac, Amiga, ST).

Eclipse

Unter dem Eclipse-Label wird im nächsten Frühjahr ein Action-/Strategiespiel namens **Ballistic Diplomacy** erscheinen. Die Heintzelmännchen kämpfen hierbei gegen die Borgmännchen. Näheres alsbald zu erfahren. **Lethal Excess**, den *Wings of Death*-Nachfolger findet Ihr auf Seite 47 dieser Ausgabe.

Electronic Arts

Populous II von Bullfrog ist sicherlich einer der stärkeren Titel fürs Weihnachtsgeschäft. Als Sohn des Zeus hat man gegen 32 verschiedene Gottheiten und letztendlich gegen Vati selbst anzutreten.

Von Interplay wird es **Lord of the Rings, Volume II** geben, das nahtlos an den ersten Teil anschließen, aber trotzdem auch als eigenständiges Programm spielbar sein soll.

Für den Amiga soll's noch im Dezember die **Birds of Prey** von Argonaut Software geben. Jede Menge Vögel (40!) und die programmiererischen Fähigkeiten von Jez San sollen diesen Flugsimulator zum größten, schönsten und besten seiner Gattung machen.

Gremlin

Die Sheffielder haben gut lachen. **Lotus Turbo Challenge** rennt wies Tier, und fol-

gende Neuankündigungen stehen auf dem Terminplan:

Shoe People (Achtbitter, Amiga, ST), ein Lernprogramm, das unter Gremlins *First Class*-Label den Kleinen den Einstieg erleichtern soll – warten wir ab, ob's eine deutsche Version gibt.

Weitere Neuerscheinung im Dezember: **Video Kid** für den Amiga – Test folgt.

Tja, und dann waren da noch ein paar Umsetzungen: **Pegasus** für den ST, **F.O.F.T.** auf PC (!) sowie **Toyota Celica GT4 Rally** auf PC – werdet Ihr alle demnächst bei den Konvertierungen finden können.

Lankhor

Silvia Trende von Lankhor zeigte uns vielversprechende Demo-Versionen von **Sukiya**, dem *Maupiti*-Nachfolger (Frühjahr, ST, Amiga, PC), bei dem es um die Aufklärung eines Mordes hinter Klostermauern geht und **Black Sect**, das sich um eine 'mysteriöse Affäre im tiefsten Mittelgebirge' dreht. **Black Sect** soll noch im Dezember auf Amiga, ST und PC zu haben sein.



Hier fand so mancher seine letzte Ruhe: **Black Sect**.

Drittes Programm im Bunde war die PC-Fassung von **Maupiti Island**, die ihrer Vervollständigung entgegensieht. Also: bientôt!

MicroProse

Civilisation (PC) testen wir in dieser Ausgabe für Euch (S. 54), der große **Grand Prix** wird erst in der nächsten Ausgabe stattfinden. Ansonsten gab's an Programmen nichts Neues, schließlich hat man im Laufe des Jahres bereits den einen oder anderen Dauerbrenner (z. B. *Gunship 2000*) auf den Markt gebracht.

Millennium

Den Test von **Robocod** (*James Pond 2*) findet Ihr auf Seite 57 dieser Ausgabe!

Mindscape

Nach wie vor beinahe fertig sind **Paperboy 2** und **Moonstone**. Sobald wir hier von etwas in die Finger bekommen, wißt auch Ihr bescheid.



Der Vorspann von Moonstone.

Mirrorsoft

Here we go: **Cisco Heat** von **Image Works** testen wir bereits in dieser Ausgabe (Seite 43).

Cinemaware gab sich mit **TV Sports Boxing** (Test S. 38) und **TV Sports Baseball** die Ehre. Näheres hierzu in dieser, bzw. der nächsten Ausgabe.

Zuletzt kommt der **First Samurai**, welchen Ihr auf Seite 33 in getesteter Form finden könnt.

Psygnosis

Den **Amnios-Test** gibt's in dieser Ausgabe (S.17), **Agony** von den **Unreal-Machern** (freilich für Amiga) soll noch bis Weihnachten die Läden erreichen - warten wir's ab.

Schon etwas länger sind **Barbarian II** und **Aquaventura** angekündigt. **Leander** sieht sehr vielversprechend aus. In 50 Frames soll gejumpet werden, um... eine Prinzessin zu retten. Bei **Air Support** geht's wesentlich strategischer zu. Jede Menge simuliertes Militär kommt hier in der 'Frac-Scape'-Technik zum Zuge. Genauere Daten demnächst.



Leander: Sieht toll aus!

Rainbow Arts

Zum fünfjährigen Bestehen bringt **Rainbow Arts** die **5th Anniversary-Compilation** auf den Markt, welche zehn Titel beinhaltet, die den Spieler die Schaffensjahre der Kaarster nochmals erleben lassen. Für Amiga (90 Mark) und C-64 (70 Mark (Kass.) bzw. 80 Mark (Disk)) werden diese Titel enthalten sein: **Bad Cat**, **Danger Freak**, **Denaris**, **Garrison**, **Graffiti Man**, **Jinks**, **Realm of the Trolls**, **Rock 'n' Roll**, **Spherical & Startrash**.

Zweite Compilation für demnächst ist die **Mega Box**. Auf PC (100 Mark), Amiga & Atari ST (beide 90 Mark) kommen **Rock 'n' Roll**, **Conqueror**, **The Curse of RA**, **Oil Imperium** und **Grand Monster Slam** auf uns bzw. Euch zu.

Und eins noch: Der **PC Soundman** kommt! Nähere Infos hierzu findet Ihr auf Seite 16 dieser Ausgabe.

Software-Corner

Von Herrn Neuen & Co. gibt's einige Dinge zu vermelden. A) gibt es einen neuen Laser-Disc-Player, den **Pioneer CLD-1600**, dessen Zugriffszeiten nochmal unter denen des alten Systems liegen, b) hat man in Zusammenarbeit mit **Don Bluth** **Thayer's Quest** entwickelt. Näheres dazu in ASM 2/92.



LDG: Thayer's Quest von seiner besten Seite.

C) hat man mal mit **Commodore** gesprochen und setzt nun **Dragon's Lair** aufs **CDTV** um. Im Gegenzug sind von Commodore ebenfalls Entwicklungen fürs LDG zu erwarten.

Fürs nächste Jahr sind übrigens zwölf LDG-Neuheiten angekündigt - jeden Monat eine. Man darf also gespannt sein.

Storm

Von **Storm** bekamen wir die fertige Version der **Final Blow-Prügelei**. Den ausführlichen Test findet Ihr auf Seite 32

dieser Ausgabe. In Vorbereitung befinden sich **Double Dragon III** (Amiga, ST, C-64, PC, Schneider & Spectrum), **Big Run** (ST, Amiga), **Nebulus** (NES) sowie **Indy Heat** (ST, Amiga, C-64).

Thalion

Zwar boten die Gütersloher nicht viel, dafür aber Gutes. **Dragonflight** für den PC soll, so die Planung, bereits auf dem Markt sein, wenn diese Ausgabe erscheint. Wir testen! Zweiter Happen auf dem Tablett ist **Amber Star**, das Nachfolgeprogramm zu erstgenanntem. **Amber Star** soll noch vor Jahresende für den Amiga erhältlich sein. ST- und PC-Versionen folgen auf den Füße.

Für alle, die bereits jetzt dem **Airbus-Fieber** verfallen sind, haben wir in unserer Sonderausgabe Nr. 14 ein Interview mit **Rainer Bopf**, dem Programmierer.

Titus

Vincent und **Louie** von **Titus** präsentierten auf der Messe fleißig die **Blues Brothers**. Nebenbei hat man aber schon andere Dinge in der Entwicklungsphase. Als da wären **Ali Baba**, ein 'anspruchsvolles, flottes Jump 'n' Run für PC, Amiga und ST' sowie **Crazy Cars 3** (so der Arbeitstitel), welches schneller, besser etc. werden soll. Warten wir's ab.

UBI-Soft

Auch in Frankreich setzt man auf die Konsolen. **UBI-Soft** baggert fleißig und übernimmt den Europa-Vertrieb etlicher Titel für das **Sega Mega Drive**. Im nächsten Januar erscheinen diese vier: **Earnest Evans**, **Exile**, **Traysia**, und **Valis**.

U.S. Gold

Viel Softes für den Rechner gab's außer den **Mega Twins** nicht zu sehen. Das Game ist so gut wie fertig, und wird **Wonderboy**-Fans sicherlich gefallen.

Virgin

Die Jungs und Mädels von **Virgin** waren zwar anwesend, präsentierten aber nichts, was man nicht auch schon in Paris gesehen hätte - schaut doch mal bei Mats rein! Bis demnächst.

Uli

Le Salon

● ● ● Ein Vier-Tage-Sprint



PARC des EXPOSIT

Der Pariser Computer-Spiele-Salon avanciert vielmehr zu einem lockeren Stelldichein der Anbieter vor Ort, zu einem Happening in – seit nunmehr drei Jahren – gewohnt gemütlichem Rahmen.

Doch halt: Einen Hauch an Abwechslung bekommt – zumindest der aus der Ferne anreisende Besucher – geboten: Es ist zum einen der Ort dieser 30.000-Besucher-Tagung, welche in diesem Jahr mit dem Titel 'Micro & Co' versehen wurde. Der wechselt von Jahr zu Jahr, wie übrigens auch der Veranstalter, der Titel

Kleinzukriegen ist er nicht, der SALON DE LA MICRO in Paris. Frei nach dem Motto: Herbstzeit ist Messezeit, lädt die französische Computer-Spiele-Lobby vom 18. bis 21. Oktober 1991 jung und alt zum großen Bahnhof in die wie immer begrenzt gehaltenen Messehallen ein. Ich frage mich immer wieder, welcher Aspekt hinter der Pariser Micro-Show stehen mag: Etwas verändern? Einfach nur präsent sein? Nun, allem Eindruck zufolge ist wohl der Anspruch an den Salon eher Letzterer, denn bei aller Überlegung: Bewegt wird hier nichts.



Neue Presse: MEGA FORCE.

dieser Show und ... nicht zuletzt die Art der Leistungen des 'Service de Presse', sprich: des Pressebüros.

Was leider nicht dem Wechsel verfallen zu sein scheint, ist der allgemeine Zuspruch seitens der Hersteller und Händler, denn die bleiben, bis auf wenige Ausnahmen, seit nunmehr drei Jahren die gleichen. Also auch am **Porte de Versailles**, Austragungsort des diesjährigen Vier-Tage-Sprints. Beim ersten, gemütlichen Schlendern durch die überschaubare Halle des Pariser Salons fallen drei wesentliche, die Show charakterisierende Merkmale ins Auge:

Die führende französische Fachpresse

gibt sich auch diesmal komplett die Ehre. Von *Editions Mondiales* 'Tilt', *Generation 4* und *Joystick*, den klassischen französischen Generalisten über – man lese und staune – ein neues *Sega-Games-Magazin* namens *Mega force* zu den bekannten *Public-Domain-Postillen* *DP Magazine* (übrigens ebenfalls aus dem Hause *Gen.4*) und *Station*, eher Katalog des PD-Anbieters *arobace éditions*, sind sie alle präsent. Immerhin. Ein weiterer, brandneuer Zeitschriftentitel mit Marschrichtung *Multimedia* hat sich ebenfalls unter die anwesende Fachpresse gemischt: *Oxygen*. Verleger: *Generation 4*. Seine Rolle gilt es in den folgenden Jahren unter Beweis zu stellen.

Die zweite, entscheidende Rolle für den Verlauf der 'Micro & Co' im goldenen Pariser Oktober spielt die Gewich-



CORE DESIGN braust auf... ▲▶

tung dieser Show für den französischen Public-Domain-Sektor. Das Interesse scheint abgenommen zu haben, was wir schon im letzten Jahr feststellen konnten. Die Beteiligung dieser Sparte reduziert sich nunmehr auf die Präsenz besagter Zeitschriften. Das wär's.

Klein, aber fein

Was nun die kommerzielle Computer-Spiele-Kiste in Frankreich anbetrifft, nun,



de la **M I C R O**



ONS de PARIS

auch hier ist eine Steigerung nicht in Sichtweite. Labels, vor allem auch deutsche und britische, hatten sie doch noch 1990 die Mühen auf sich genommen, im Geschehen mitzumischen, sind zum Teil von der Bildfläche verschwunden. Andere, auch hier einige britische, sind erstmals vertreten, wenn auch auf verhältnis-



... mit Action-Saga **HEIMDALL**

mäßig kleiner, aber feiner Stellfläche. Plus und Minus halten sich wieder einmal die Waage, so daß auch der 91er 'Salon de la Micro', wenn nicht einer Farce, dann aber einer Gratwanderung in seiner wirtschaftlichen Bedeutung gleichkommt. Machen wir also einen weiteren Gang übers

Software-Parkett und schnappen, in aller Kürze, das Wichtigste der Branche auf... Freundlich begrüßt wird man von den Einsteigern (oder sind es Aussteiger?), die sich zum ersten Mal (oder zum letzten Mal?) auf den

Salon begeben, hier **Mirrorsoft**:

gibt nichts, was man nicht in London (ECTS) hätte auf-schnappen können: *First Samurai*, bis dato noch

unfertig (vgl.

Seite 33!),

Mega Lo

Mania, *Wolf*

Pack oder

Riders Of Rohan,

released unter dem *PSS-*Label, sind die relevanten

Produkte, die PR-

Dame Cathy

Campos

aus

dem

Koffer

zaubert.



1992



Auf nach Australien!

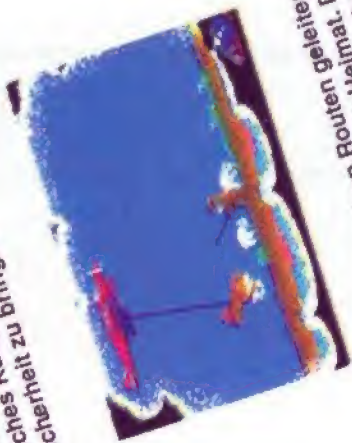
Profund-Werbung GmbH Fürth/Stadeln

Mehr Infos auf
den nächsten
Seiten.

WAS IST DAS?



Helfen Sie dem Tiefen und Buddy in diesem Spiel bei
erster Mission, ein
freches Känguru zu sein, um nach Australien zu
reisen. Sie werden die Möglichkeit haben, ein
Sicherheitsnetz zu bauen, um die Kängurus zu
schützen.



Sie werden die Möglichkeit haben, ein
Sicherheitsnetz zu bauen, um die Kängurus zu
schützen. Sie werden die Möglichkeit haben, ein
Sicherheitsnetz zu bauen, um die Kängurus zu
schützen.





**Ab sofort
im
Zeitschriftenhandel**



Wahlweise können zwei Spieler gleichzeitig an dieser "Mission" teilnehmen und so von 30 verschiedenen Zweigen der "Mission" aus, die sie wählen, die Welt erobern und mehr als 1000 Punkte gewinnen.



Ein animierter Vorspann stellt die Spielwelt vor, das vor Action bekommen Sie nach dem Spiel ein, das die Mühle bekommen Sie nach dem Spiel ein, das die Mühle bekommen Sie nach dem Spiel ein, das die Mühle bekommen Sie nach dem Spiel ein.

**AMIGA
Fun**

**ST
de Luxe**

ES Action

**GOLDEN
DISK 64**

Ähnlich die Situation bei **Core Design**, ebenfalls Newcomer in Paris und wie **Mirrorsoft**, **Readysoft**, **Anco** oder auch **Mindscape** und **Virgin** als Exklusiv-Partner von **UBI SOFT** vertreten: Produkt-Managerin Sharon Gordons Novitäten sind *Thunderhawk* und *Heimdall*, die vielversprechende, nordische Saga im Wikingerstil mit vielen, spannenden Action-Sequenzen.

Bleiben wir unter dem UBI-Dach, sticht der große, schwarz-güldene Stand von **Mindscape** ins Auge. Hier scheint man einzig und allein auf die Promotion eines Mega-Keyboards mit der vielsagenden Bezeichnung *Miracle* aus zu sein.



It's a **MIRACLE**...

Virgin hingegen gibt sich weltmännisch: Andrew Wright umreißt grob das Jahr 1992, die Presse erhält Screenshots und erste Infos, wahlweise in englischer oder französischer Sprache: *Floor 13* wird eine Strategie-Simulation für PC, Amiga und ST sein. Graphics by Carl Cropley, der schon bei 'Imperium' und 'Hound of the Shadows' für die Aufmachung verantwortlich zeichnete. Die nächsten Herbstferien kommen bestimmt, und damit das Heavy-Metal-Vergnügen *Motörhead*. Systeme noch unbekannt, bekannter hingegen ist Leadsänger Lemmy, der eigenst bei der Produktion dieses Games mitmischen wird. Ein weiterer Hammer wird der Orbiter für Home-Computer sein: NASA-Piloten beteiligten sich an der Entwicklung des Vektor-Grafik-Simulators *Space Shuttle*. Die Systeme: PC, ST und Amiga. Ach ja, kennt Ihr die 'UKM'? Eine Chance gegen 'Skynet', das 'Ultimate Killing System', bietet *Terminator*, demnächst auf Segas 'Master' und dem Mega Drive. Weitere Virgin-Titel: *Realms*, *Rolling Ronny*, *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, *Spot*, *Vengeance of Excalibur*,



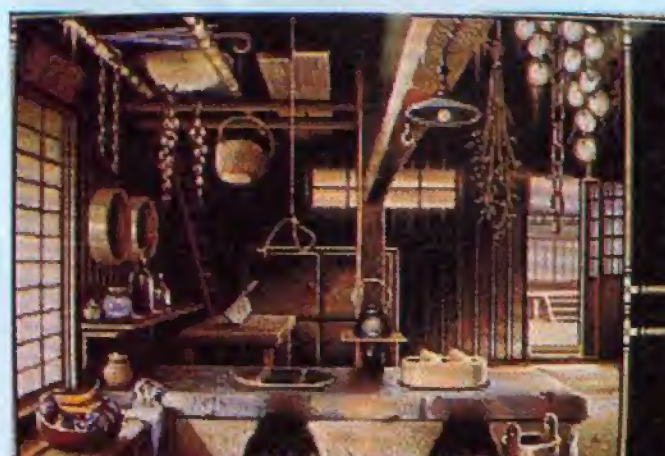
Lernen mit **Lankhor**.



Schwarzenegger, die Erste: **Terminator**.



BLACK SECT im Erzgebirge?



Jerôme Lange, die Zweite: **SOUKIYA**.



NASA: Virgins SPACE SHUTTLE.

Spirit of Excalibur oder *North Polar Expedition* für das CDTV, *Chuck Rock* für beide Sega-Maschinen, *Core-Designs Corporation* für das Mega Drive und *Marble Madness* fürs Master-System.

UBI SOFT selbst tritt in Paris gemeinsam mit **Lucasfilm** in Szene, wenngleich sich auch seitens des großen, französischen Distributors kaum Neues tut: Ubis Dossier umfaßt die Rollenspiel-Fortsetzung *BAT II*, das Strategie-Epos *Battle Isle* sowie *Celtic Legends*, *Starush*, *Great Courts 2*, *Unreal* und den *Music Master*. Auch hier gilt: alles schon gehört.

Unter **Atari**-Obhut begab sich das ebenfalls für den deutschen Markt interessante Label **Lankhor**. Wenngleich Erstgenannte aus dem Salon eine Promotion-Tugend für bereits veröffentlichte Titel machen, zeigt Silvia Trende, deutschstämmige PR-Mademoiselle Lankhors, den letzten Schliff am Action-Renner *Vroom*, sowie erste Bilder und Sequenzen des 'Maupiti Island'-Nachfolgers *Soukiya*. Es wird also ein neues Abenteuer mit Jérôme Lange geben. Auch *Black Sect*, ein Erzgebirge-Adventure, ist in Vorbereitung. Darüber hinaus findet das 'Education'-Angebot mit Lernsoftware wie *Rody & Mastico I, II, III*, *Rody Noel* oder den *Troubadours* allgemeines Interesse. Einmal mehr zeigt sich: Aufmachung ist (schon fast) alles.

Kommen wir – last but not least – am Mega-Stand von **Commodore Revue** vorbei, sehen wir nebst Hardware eine Menge Peripheriegeräte, die hier fürs Auge präsentiert werden. Auch hier zeigt sich wenig Neues. Im Rahmen ihrer Promotion-Strategie wird Commodore eine Sponsorship für eine französische Fußballmannschaft eingehen. Wen's interessiert...

Was sagt Euch *UMS II*, der „Planet Editor“? Jawoll, auch **Microprose France** ist zugegen, neben dem „*Universal Military Simulator*“ mit *Timequest*, *Silent Service II*, *Gunship 2000*, *Microprose Golf* oder *Railroad Tycoon*, *F117A* und *Midwinter II*. Wir erinnern uns an London? Für ASM-Leser also Schnee von gestern.

Nun, soweit zum Wichtigsten dieser vier Tage. Bei einem weiteren Rundgang habe ich nun Gelegenheit, mit den für ASM interessanten Persönlichkeiten aus der Branche zu reden, bevor ich mich auf den Rückflug vorbereite. ■

Matthias Siegl



Zuerst legte er Wert auf den Preis dann auf die Software und zuletzt die Füße auf den Tisch

Der erste ST Computer war bereits eine Revolution. Mit seinen professionellen Merkmalen setzte ATARI Maßstäbe für eine ganze Computergeneration. Die Entwicklung ging weiter und ATARI bestimmte mit innovativen Ideen die Richtung.

Der 1040 STE mit 1 MB Arbeitsspeicher, mit integrierter Floppy und mit der Vielzahl an professionellen Schnittstellen ist der Meistverkaufte seiner Klasse. Weltweit. Hunderte Softwareprogramme gibt's. Zum Gestalten und Verwalten. Zum Programmieren und

Musizieren. Für Konstruktionen und Animation. Dabei steht er nicht nur zu Hause. Auch in Hochschulen und Universitäten, in Werkstätten und Büros und im Musikstudio ist er heimisch. ATARI 1040 STE – sein Platz ist überall, wo Leistung zählt und Computertechnologie der Spitzenklasse gebraucht wird.

Das ist:

 **ATARI**
und Spaß mit Grips

ATARI 1040 STE
16/32-Bit Prozessor MC 68000
1 MB RAM
integrierte Floppy
MIDI-Interface
Schnittstelle für
Drucker, Laserprinter
Festplatte, DFÜ,
Fernsehgerät oder Monitor
mit niedriger bis hoher
Auflösung

Weitere Informationen:
ATARI Computer GmbH
Postfach 12 13
6096 Raunheim



 **ATARI**
Wir machen Spitzentechnologie preiswert

ATARI und Textverarbeitung • ATARI und Musik • ATARI und Datenbanken • ATARI und Spaß mit Grips •
ATARI und Desktop Publishing • ATARI und Büro • ATARI und Studium • ATARI und Schule • ATARI und



TITANIC BLINKY

System: Amiga (gestestet), Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 30 DM, **Hersteller:** Zeppelin, Durham, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst 2.

Mit einem weiteren Hüpf- und Lauf-Spielchen will uns das britische Programmier-team von ZEPPELIN begeistern. TITANIC BLINKY heißt das Low-Budget-Produkt, das sich nicht einmal davor scheut, eine recht bekannte Figur aus einem Uraltgame für den C-64 zu kopieren.

Gemeint ist der Held der Geschichte, der haargenau so aussieht wie einst *Bubble Ghost* – bis auf das Schuhwerk; dieses hatte der Vorgänger nicht. Unser „Geist“, der keiner ist (denn es handelt sich um eine von mehreren Verkleidungen des Agenten Blinky), hat jedenfalls die Aufgabe, auf einem Schiff allerlei Gegenstände einzusammeln und schließlich mit einem gezielten Sprung auf die Schiffssirene ins nächste Level zu rutschen.

KILLERSCHNECKEN

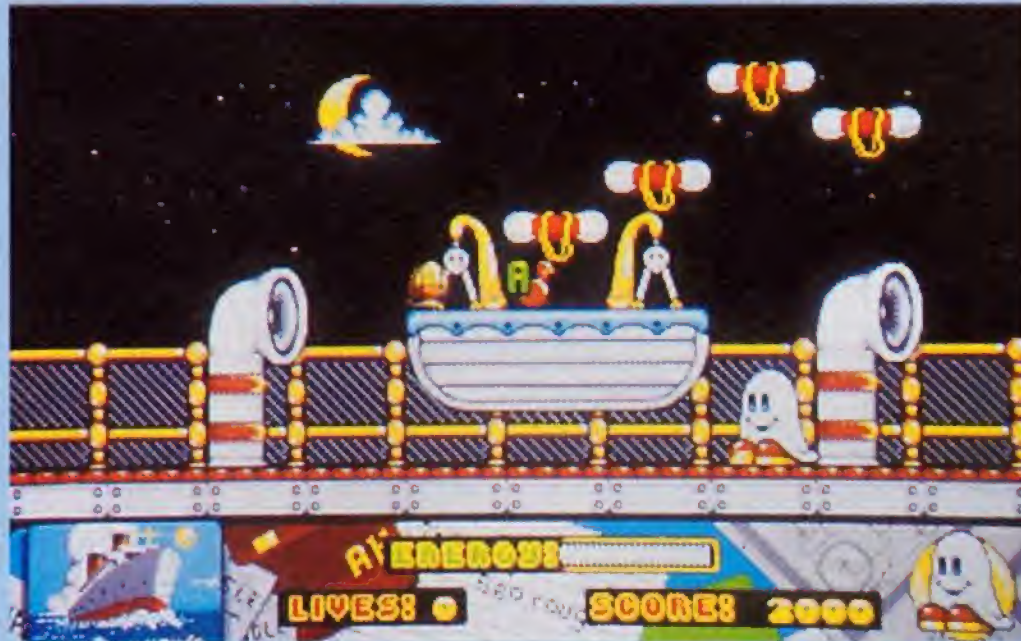
Dies gelingt allerdings nur, wenn man a) alle „Noten“ zusammen hat und b) seine drei Anfangsleben nicht verliert. Und das ist gar nicht so leicht, denn zahlreiche Feinde wollen einem ans Leder,

Schnecken: Besagte Noten sind in Schneckenhäusern versteckt, welchen man zunächst eine Kugel verpassen muß, bevor sie ihren Inhalt preisgeben. Aber manchmal offenbart sich statt einer No-

ist äußerst dürftig – eine quälend lange Bla-bla-Geschichte, die mit dem Game wenig zu tun hat. Wieviele Level es gibt, wann ein Extra-Leben fällig ist – all dies wird nicht erwähnt.

Die Grafik ist mittelmäßig, aber nicht schlecht, Sound und FX nicht der Rede wert. Das Game ist schwer – sehr schwer sogar. Oberfieserweise hat man nämlich dafür gesorgt, daß beim zweiten Betreten des gleichen Bildes die Gegner von vorher wieder zur Stelle sind. Die Orte, an denen die Noten versteckt sind, wechseln selbstredend. Dennoch: Für DEN Preis sollte man sich das Teil ruhig mal anschauen.

kate



respektive Gewand. Die meisten lassen sich abschießen und zerplatzen mit schön-schauriger grüner Farbe.

Die Schnecken allerdings sind unbesiegbar, hier hilft nur ausweichen – und das erfordert höchste Konzentration, denn jede Berührung kostet Energie. Apropos

te eine Bombe – und wenn man in der Nähe stehen bleibt, geht auch Energie flöten.

Natürlich kann man auch ins Wasser fallen (sofortiger Exitus). Für Abwechslung ist also gesorgt, wenngleich die Grundidee weder neu noch originell ist. Die Anleitung

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«



BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE

System: PC, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Eine sehr amerikanische Form des Autorennens bietet BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE von IMAGE WORKS. Bei uns ist diese Art Autorennen weitestgehend unbekannt, in den USA ist sie jedoch einer der größten Publikumsmagneten. Die Rennen werden auf zumeist ovalen Kursen ausgetragen, und zwar immer links herum.

US-RACE

Bevor der Computerpilot in das Cockpit seines Rennwagens steigt sind einige Einstellungen nötig: Wahl des Fahrzeugs, der Reifengrößen, der Getriebeabstufung und des Spoilerwinkels sind nur einige der Details, die es zu bewältigen gilt.

Schützenhilfe gewährt die 36 Seiten starke, englische Anleitung. Die Grafik ist recht gut gemacht, wobei noch unterschiedliche Detailstufen eingestellt werden können, damit auch nicht ganz so leistungsstarke

Rechner einen flüssigen Rennablauf bieten können.

Am meisten gestört hat mich jedoch die Tatsache, daß Bill Elliot immer gewinnt – es sei denn, der User fährt besser. Wer sich jedoch an der Beweihräucherung des Nascar-Stars nicht stört und auch sonst Spaß an Autorennensimulationen hat, dem kann man Bill Elliot's Nascar Challenge mit gutem Gewissen empfehlen. Nicht vergessen sollten man jedoch den relativ hohen Preis von 110 DM.

df



Heulende Motoren.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound (Adlib)	6
Realitätsnähe	9
Motivation	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



FISH & CHIPS



ROBOCOD

System: Amiga, empf. VK-
Preis: ca. 85 Mark, **Her-**
steller: Millennium, Eng-
land, Muster von: Selling
Points GmbH, 4830 Gü-
tersloh.

James Pond ist wieder da. Diesmal ist er auf dem Ami-
ga (und bald auch auf dem
Mega Drive) unterwegs, um
unser Weihnachtsfest zu ret-

kann sich James Pond in die
Lüfte erheben. Noch dazu
kann man ihn auf beliebige
Größen strecken, um auf Ab-
sätze zu gelangen, die zu
hoch sind um auf sie sprin-
gen zu können. Hat man be-
sonders viel Glück, findet
unser Held ein kleines Flug-
zeug, mit dem es einiges
leichter ist, die Level leerzu-
räumen.

Der Spielablauf bei diesem
Game aus dem Hause MIL-
LENIUM ist einfach einzigar-
tig. Das Teil bietet zwar nicht
so viel Neues, aber die Mi-
schung macht's. Neben den üb-
lichen Jump-'n'-
Run Elementen
wie Bonusleveln,
einzusammeln-
den Dingen, fiesen
Gegnern und rie-
sigen Endgeg-
nern, hat man
noch eine Menge
an abgedrehten
Sachen eingebaut,
die beim Spielen
für Abwechslung



Blubber, blub

ten. Der böse Dr. Maybe hat
Santa Claus' Haupt-Spiel-
zeugfabrik in seine Gewalt
gebracht und stellt dort als
Pinguine getarnte Bomben
her. Diese müssen entschärft
werden, bevor sie in 48 Stun-
den hochgehen.

Um diesen heiklen Auftrag
erfolgreich ausführen zu
können, wurde für unseren
Spion der sieben 'Welt-Tei-
che' extra ein Stahlanzug an-
gefertigt, der ihn vor dem
Austrocknen außerhalb des
feuchten Elements bewahrt.
Dieses Stahlgewand gab un-
serem Helden seinen Code-
Namen, nämlich ROBOCOD.

Außer dieser Schutzfunkti-
on hat das Teil noch ein paar
andere Tricks auf Lager. Mit
Hilfe von Flügeln, die in den
Leveln verstreut rumliegen,

sorgen. So gibt es Gummile-
vel, in denen Robocod beina-
he unkontrollierbar durch
die Gegend hüpf, Tauchak-
tionen in einem Eiscreme-

Becher, eine wilde Hetzjagd
über einen Spielzeug-Zug,
auf den Kopf gedrehte Level,
Labyrinthartige Gänge
durch erstarrte Schokolade,
Abenteuer auf Sahnetorten
und noch viel mehr.



**X-Mas liegt in seiner
Hand: Pond – Stahl-
hart, flexibel & rasend
schnell!**



Über sieben Karren soll er geh'n.

Auch die grafische Seite
des Games wurde sehr gut
gelöst. Der Heldensprite und
die der Gegner sind wirklich
lustig animiert und prima ge-



Oh Weh, ein Zinnsoldat.

zeichnet. Abgerundet wird
der ganze Screen durch den
teilweise etwas psychedeli-
schen Hintergrund, der aus
animierten Coppereffekten
besteht. Man
kommt sich wie in
einem Rausch vor,
einfach genial.

Last, but not
least, die 'soundi-
ge' Untermalung.
Als Titelmusik hat
man eine Persifla-
ge auf das Robo-
cop- Thema kom-
poniert, und der
Rest des musikali-
schen Repertoires
reicht von weih-
nachtlichen bis jahrmarkt-
mäßigen Stücken, abgedreht
remixed. Also, einfach pas-
send zum Game. Fazit: Dies
ist genau das richtige Game,
um die langweiligen Festtage
zu überbrücken. Get it! ■

Lars Rückert



Links oder rechts, das ist die Frage.

Fotos (4): Amiga

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



GROSE

SPORTSCHAU



FOOTBALL DIRECTOR II vs. MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER

System: beide Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** D&H Games, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Eine wahre Flut von Fußball-Manager Programmen bricht dieser Tage über die deutschen Softwareläden herein. Unter anderem die beiden Spiele FOOTBALL DIRECTOR II und MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER aus dem Hause D&H GAMES, die ich hier, jetzt und heute im knallharten Vergleichstest auseinander pflücken werde. Um was es im großen und ganzen geht, dürfte Euch ja klar sein.

Für alle, die es doch noch nicht wissen sollten (Football-Manager Profis überspringen den folgenden Absatz) hier, eine kleine Einführung. Als Manager eines Profi-Fußballvereins habt ihr die Aufgabe, Eure Elf in der Bundesligatabelle möglichst weit nach oben zu bringen und obendrein auch noch die Finanzen des Vereins zu regeln.

Hierbei geht's zu wie im richtigen Leben. Es werden Spieler eingekauft und abgeschoben, ein Milliönchen nach dem anderen wandert hin und her. Die Spieler werden trainiert, die Mannschaft zusammengestellt und, last but not least, wird ab und zu auch Fußball ge-



spielt. Wer jetzt aber ein Match à la Kick Off erwartet, ist auf dem falschen Dampfer-schließlich ist das hier ein Managerprogramm und kein wüstes Rumgebolze.

Hallo, Ihr Profis, da seid Ihr ja wieder. Das ist auch gut so, denn jetzt geht's ran an

den Speck bzw. an die Programme. Um die ganze Sache etwas übersichtlicher zu gestalten, hab' ich alle wesentlichen Informationen in eine Tabelle gepackt.

Im ersten Teil findet ihr Angaben zu den technischen Qualitäten der Spiele, der zweite Teil bezieht sich auf die Spiele selbst.

Um es schon mal vorweg zu nehmen: Im Vergleichstest hat der MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER eindeutig die Nase vorn. Im Gegensatz zu FD II ist er klar durchstrukturiert, relativ gut pro-

grammiert, und auch die Grafik weiß zu gefallen. Selbst das Deutsch kann man einigermaßen verstehen. . .

Letzteres ist bei FD II eine einzige Katastrophe. Wenn man das Teil verstehen will, ist man zwangsläufig auf die englische Fassung angewiesen.

Auch der Programmierstil des Entwicklerteams läßt zu wünschen übrig. Wie kann ein Programm, das kaum Grafik und überhaupt keinen Sound enthält, ein Megabyte an Speicher fressen? Rätsel über Rätsel . . . Der Rest ist der Tabelle zu entnehmen.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

FD II/MPSM

Grafik	1/8
Anleitung	1/1
Spielablauf	6/7
Motivation	5/6
Gesamtnote	4/7

»PEINLICH/DÜRFtig«

Technische Seite	Football Director II	Multi-Player Soccer Manager
Anzahl Spieler	1	1-8
Spielgeschwindigkeit	mittel bis lahm	schnell
Kopierschutz	Dongle	Dongle
Musik	keine	auch keine
Sprache	Deutsch (mies), Englisch	Deutsch
Schwierigkeitsgrad	einstellbar	einstellbar
Steuerung	Tastatureingaben	Icons
Übersichtlichkeit	schlecht	gut
Speicherbedarf	Megabyte	512 Kilobyte

Das Spiel	Football Director II	Multi-Player Soccer Manager
Mannschaft	eigene Zusammenstellung, neue Spieler von anderen Vereinen oder aus der Jugendmannschaft	Spieltaktik (Aggressiv bis Defensiv), Spieleraufstellung und Trikotfarbe einstellbar, neue Spieler von anderen Vereinen
Training	generelle Einstellung ob der Spieler trainiert wird oder nicht, Trainer auswechselbar	Differenziertes Training für jeden Spieler (Pässe, Kopfbälle, etc.)
Spielsimulation	Zufallsgenerator, Auswertung über Tabelle	Zufallsgenerator, Auswertung über Tabelle und Pseudo-Clubzeitung
Anzahl Ligen	5, Mannschaftsnamen editierbar	5, Mannschaftsnamen editierbar
Finanzen	Kredite, Geldanlagen, Aktienspekulation, Eintritt von Zuschauern, Spieler An- und Verkauf, Unterstützung der Vereinsdirektoren	Kredite, Eintritt bei Heimspielen
DFB, UEFA, Europacub Stadion	Ja allgemeine Baumaßnahmen	Ja Vergrößerung und Sicherheitsvorkehrungen
Besonderheiten	Versicherungen für die Spieler	keine



Paß und Toooooor!

**Ein
attraktiver
Star**

Faszination. In Leistung und Preis.

Star Business Drucker: LaserPrinter 4



- **1 MB Druckspeicher**
(Option: bis 5 MB erweiterbar)
- 2 Emulationen
(HP LaserJet IIP, Epson FX 850)
- 4 Seiten pro Minute
- 7 Festfonts
- Fontcartridges (Option)
- PostScript als zusätzliche Emulation
einschließlich Apple Talk Interface
(Option)
- Serielles und paralleles Interface
- 12 Monate Garantie

star MICRONICS
der ComputerDrucker

Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 94, Tel. (069) 78999-0



HITLISTE im JANUAR

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird im Auftrag von AKTUELLER SOFTWARE MARKT vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspielverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.

(Erhebungszeitraum für ASM 1/92: 1. 10. – 31. 10. 91. Ermittelt von: media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(–)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Silent Service II	MicroProse
3.	(–)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
4.	(–)	Battle Isle	Blue Byte
5.	(8)	Lemmings	Psygnosis
6.	(3)	Railroad Tycoon	MicroProse
7.	(7)	Manchester United Europe	Krisalis
8.	(5)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
9.	(2)	Eye of the Beholder	TSR
10.	(9)	Glücksrad	Game Tek/IJE

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(6)	Wing Commander II	Origin
2.	(8)	Gunship 2000	MicroProse
3.	(7)	Silent Service II	MicroProse
4.	(1)	Lemmings	Psygnosis
5.	(–)	F-117 A Nighthawk	MicroProse
6.	(2)	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm/R.A.
7.	(10)	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts
8.	(9)	Railroad Tycoon	MicroProse
9.	(–)	Leisure Suit Larry V	Sierra
10.	(–)	Glücksrad	Game Tek/IJE

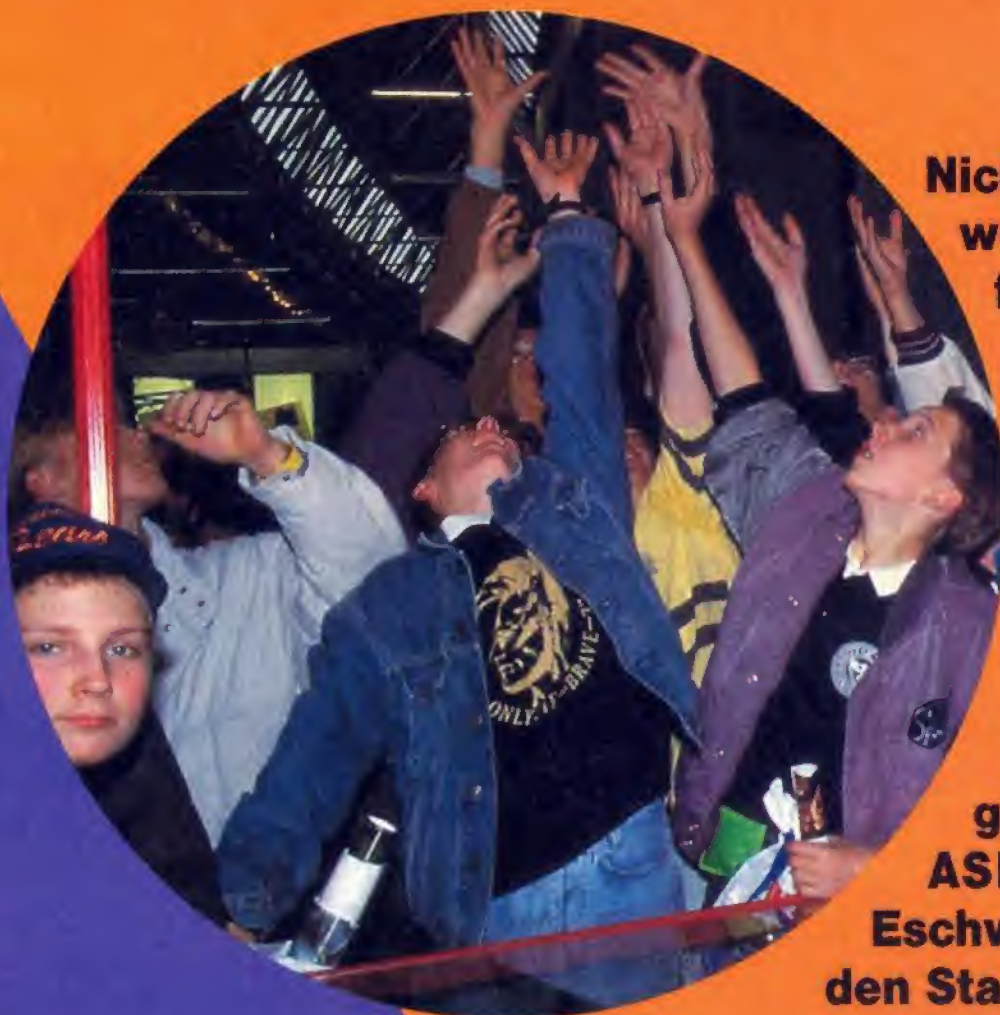
TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(3)	Der Preis ist heiß	Gametek/IJE
4.	(2)	Glücksrad	Game Tek/IJE
5.	(10)	Manchester United Europe	Krisalis
6.	(5)	Pirates	Micro Prose
7.	(7)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
8.	(8)	North and South	Infogrames
9.	(–)	Reederei	???
10.	(–)	Riskant	Game Tek/IJE

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(–)	Silent Service II	MicroProse
3.	(10)	F-19 Stealth Fighter	MicroProse
4.	(7)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft
5.	(1)	Railroad Tycoon	MicroProse
6.	(5)	Kick Off II	Anco
7.	(5)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
8.	(3)	Midwinter II: Flames of Freedom	Rainbird
9.	(8)	Sim City & Populous	Ocean
10.	(4)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.





Nicht nach den Sternen, nach Disketten wurde während der Amiga-Messe gegriffen. „Star“ in diesem Monat ist der **BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL**, der sich laut Media-Control am besten verkaufte. Auch in Eurer Gunst steht er sehr gut. Welches Game im nächsten Heft auf Platz 1 ist, entscheidet Ihr auch weiterhin für unsere Leser-Grafik- und Sound-Charts. Erschlagt uns mit Euren Vorschlägen ...

ASM, Lesercharts, Postfach 870, 3440 Eschwege. (Und laßt bei der nächsten Messe den Stand heil, hehe).

LESER-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(-)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(-)	Elvira	Accolade
6.	(-)	Speedball II	Mirrorsoft
7.	(-)	Mad TV	Rainbow Arts

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Beast II	Psygnosis
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2)	Elvira	Accolade
4.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
5.	(-)	Gods	Psygnosis
6.	(6)	Xenon II	Image Works
7.	(-)	Lemmings	Psygnosis

SOUND-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Lemmings	Psygnosis
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(4)	Shadow of the Beast	Psygnosis
5.	(6)	Xenon II	Image Works
6.	(3)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(7)	Wings of Death	Thalion

Der Traum aller Fußball-Fans



**STARBYTE
SUPER
SOCCER**

System: PC (640KByte, EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, Harddisk wird benötigt), Amiga (1MB), ST (1MB), Amiga 500 plus, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM für PC und ca. 90 DM für Amiga & ST, **Hersteller:** Starbyte Software, 4630 Bochum, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Der *Bundesliga Manager professional* (kurz BMP genannt) aus Plön bekommt Konkurrenz aus Bochum. STARBYTE bringt nämlich nun das heißerwartete STARBYTE SUPER SOCCER (kurz SSS genannt) heraus, das alle bisher dagewesenen Fußball-Manager-Programme in den Schatten stellen soll.

Im Vergleich zu gewöhnlichen Programmen dieser Art bietet SSS nicht nur die Möglichkeit, in der 'normalen' Bundesliga zu spielen, sondern auch in einer Europa- und in einer Weltliga. Doch es kommt noch besser: Man(n)/frau kann überdies die abgelehnte Fußball-Reform von 1989 nachspielen!

Alle Spieler-Infos auf einen Blick.

Bevor es nach den obligatorischen Eingaben wie Spieleranzahl (1-6) und -namen auf den Rasen geht, muß noch eine ganze Menge getan werden. Zuerst sollte der 'Manager' sich den Kräftevergleich mit der gegnerischen Mannschaft ansehen und ihm entsprechend das eigene Team aufstellen. Nun muß die Taktik bestimmt werden, die die Einsatzstärke, den Verschleiß der Kräfte

und die Verletzungsanfälligkeit der Spieler bestimmt.

Ein Blick auf die Transferliste läßt vielleicht ein Schnäppchen zu; schwache Spieler sollten für ein bis drei Wochen ins Trainingslager 'verbannt' werden. Banden- bzw. Trikot-Werbung ist wichtig und bringt Geld.

Meine Borussen hielten sich wacker.

Nun gut, die wichtigsten Punkte sind erledigt, der Anpfiff kann erfolgen. Wer möchte, der kann die Höhepunkte eines Matches in einer Zusammenfassung sehen. Nach Beendigung des Spieltags erhält der 'Manager' wichtige Informationen mitgeteilt. So kann beispielsweise ein Mann wegen Verletzung mehrere Wochen ausfallen, ein Spieler schlägt eine Film-Karriere ein, man bekommt einen geschenkt oder das Stadion erleidet Sturmschäden.



»Ein Meilenstein – von Starbyte gesetzt!«

SSS bietet eine Hülle an Background-Informationen. So führt das Programm über den Verein, über den Manager, ja gar über jedes Teammitglied eigene Statistiken, aus denen bis auf die Schuhgröße nahezu alles ersichtlich ist. Teilweise werden sogar Kurven- und Balkendiagramme zur Veranschaulichung geboten. Des weiteren gibt es Finanzstatisti-

ken, Torschützenlisten, die Wahl der Auf- und Absteiger des Jahres und, und, und. Alles läßt sich im Rahmen dieses Berichts überhaupt nicht aufzählen.

Grafik ist nicht alles

Im direkten Vergleich bleibt SSS grafisch weit hinter BMP. Dafür ist es aber wesentlich übersichtlicher aufgebaut und einfacher zu bedienen. Bei der PC-Version gibt's übrigens digitalisierte 'Stadion-Atmosphäre' mit Durchsagen, Schlachtrufen etc.

Dadurch, daß sich die Werte der Spieler ständig ändern und damit auch ihr Transferwert, der Transfermarkt wie in

Angriff, Schuß und Toor!
Fotos: Amiga

der Realität geschlossen wird, Spieler sich nicht sofort entscheiden, ob sie 'überwechseln' und einige Kleinigkeiten mehr, liegt der Realitätsgrad bei SSS jedoch merklich höher als beim BMP. Und dies ist letztendlich doch das, was ein Manager-Programm auszeichnet.

So muß ich festhalten, daß mir BMP zwar grafisch wesentlich besser gefällt, SSS jedoch tiefer und realitätsnäher in die Materie geht, mir einiges mehr an Spaß bereitet und zudem zehn Mark billiger als BMP ist. In meinen Augen ist SSS Starbytes bisher bestes Produkt und der wohl komplexeste Fußball-Manager bis dato.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Realitätsnähe	11
Spielaufbau	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«





OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Grazer Straße 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Laden: Stuttgarter Straße 99
Telefon 07 11/8 56 85 34 - 85 03 25

Wir wünschen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes neues Jahr.

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

FUNNY SOFTWARE FREIBURG

SCHREIBERSTR. 18
7800 FREIBURG

TEL. 0761/382590
BTX 20011/0711/850325

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per NN, Frachtkosten DM 8,-, Eilzuschlag DM 7,00, Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-;

* bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr.

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM	PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit(e)	119,95	119,95	119,95	Harpoon	74,95	-	98,95
4D Sports boxing	-	-	74,95	Heart of China	-	-	94,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95	Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Hero Quest	64,95	64,95	64,95
Andretti's Rac. Chall.	-	-	74,95	Hillstar	69,95	66,95	-
Animation Studio	249,95	-	-	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Aquaventure	64,95	-	-	Hunter	72,95	-	-
Arachnophobia	-	-	69,95	Ilyad	67,95	-	-
Armalyte	64,95	64,95	-	Imperium	67,95	67,95	-
Armor Alley	-	-	74,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Armour Geddon	62,95	62,95	-	Invest	59,95	59,95	-
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Ishido	64,95	-	74,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95
Bards Tale 3	67,95	-	76,95	Jimmy Whit Snooker	69,95	-	-
Battle Chess 12	-	-	74,95	Keys of Maramon	-	-	74,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95	Kick Off II	58,95	58,95	58,95
Beast Buster	72,95	-	-	Killing Cloud	62,95	62,95	79,95
Big Business	58,95	59,95	58,95	Kind of Magic 3	63,94	-	-
Big Deal	72,95	-	-	Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95	Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95
Bill Elliott's Nasc. Chall.	-	-	73,95	Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Blue Max	74,95	-	79,95	Knights o. t. Sky	77,95	-	94,95
Brat	62,95	62,95	-	Last Ninja 3	79,95	-	-
Brigade Commander	64,95	-	-	Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95	Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	69,95	69,95	Lemmings	62,95	62,95	74,95
Cadaver	69,95	69,95	a. A.	Lemmings Data Disk	42,95	42,95	42,95
Cadaver Level disk	42,95	42,95	a. A.	Letrix	59,95	59,95	82,95
Captain Planet	64,95	64,95	-	LHX Attack Chopper	-	-	99,95
California Games 2	-	-	74,95	Life & Death	69,95	69,95	69,95
Castles	-	-	79,95	Life & Death 2	-	-	74,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Links	-	-	86,95
Century	62,95	-	-	Links Course 1-3 je	-	-	44,95
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-	Links Pinhurst Course	-	-	49,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-	Logical	59,95	54,95	59,95
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Loom	75,95	75,95	75,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-	Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
Civilization	-	-	89,95	Lotus Espr. Turbo Chal. 2	69,95	-	-
Cohort fighting for Rome	69,95	69,95	69,95	M.U.D.S.	69,95	-	79,95
Command H.Q.	-	-	89,95	M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Conflict Middle East	72,95	-	84,95	Mad TV	a. A.	a. A.	a. A.
Corporation	-	-	89,95	Magic Candle 2	-	-	72,95
Crash Course	-	-	74,95	Magic Pockets	64,95	-	-
Cruise for a Corps	72,95	-	-	Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95
Cubulus	59,95	-	-	Magnum	72,95	72,95	-
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95	Manchester United Eur.	59,95	59,95	59,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95	Martian Memorandum	-	-	86,95
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	Master Golf	79,95	-	-
Death or Glory	-	-	86,95	Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Demoniak	74,95	74,95	74,95	Medieval Lords	-	-	74,95
Deuteros	79,95	-	-	Megafortress	-	-	84,95
Die Kathedrale	83,95	-	83,95	Mega Lo Mania	72,95	72,95	-
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95	Megatraveller 1	69,95	69,95	79,95
Dragon Wars	69,95	69,95	69,95	Megatraveller 2	-	-	79,95
Dragonflight	73,95	73,95	-	Merchant Colony	74,95	74,95	-
Duck Tales	64,95	74,95	64,95	Merces	64,95	-	-
Dungeon Master *	64,95	64,95	-	Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95	Metal Mutant	-	-	59,95
Elite Plus	-	-	89,95	Midwinter II	78,95	78,95	89,95
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95	MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-
Elvira 2	a. A.	a. A.	a. A.	MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-	Might & Magic 2	72,95	-	72,95
Epic	62,95	62,95	-	Might & Magic 3	-	-	79,95
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Monster Business	64,95	-	-
F-117 A Nighthawk	-	-	89,95	Monster Pack	64,95	64,95	-
F-14 Tomcat	-	-	89,95	Moonbase	82,95	-	82,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Moon Blaster	56,95	56,95	56,95
F-16 Falcon Collection	79,95	79,95	79,95	NAM - Vietnam	69,95	69,95	-
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95	Navy Moves	64,95	69,95	-
F-16 Falcon 3.0	-	-	93,95	Navy Seals	66,95	66,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-	Nebulus	62,95	-	-
F-16 Falcon Miss. Disk 2	59,95	59,95	-	Necronom	69,95	-	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	89,95	Ninja Remix	64,95	64,95	-
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95	Nobunagas Ambition	-	-	86,95
Face Off	64,95	64,95	64,95	No Greater Glory	-	-	82,95
Fate Gates of Dawn dt.	76,95	-	86,95	North & South (e)	29,95	29,95	29,95
Final Battle	64,95	64,95	-	Oil Imperium	59,95	54,95	54,95
Final Command	68,95	68,95	68,95	Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-
Flight o. t. Intruder	77,95	77,95	89,95	On the Road	69,95	69,95	69,95
Fort Apache	74,95	74,95	-	Out Zone	64,95	64,95	-
Formel 1 G.P.	69,95	-	-	P.P. Hammer	54,95	-	-
Full Blast	74,95	74,95	74,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Game Pack 1, 2 oder 3	85,95	-	-	Paradroid 90	64,95	64,95	-
Gateway I. Savage Front.	-	-	77,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.	Pegasus	64,95	-	-
Genghis Khan	82,95	-	83,95	Phantasia Bonus Ed.	69,95	-	69,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95	Pirates	63,95	68,95	64,95
Gods	62,95	62,95	-	Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95	Police Quest 3	-	-	86,95
Gunboat	64,95	-	-	Pool of Radiance	68,95	-	68,95
Gunship	59,95	59,95	79,95	Pools of Darkness	-	-	74,95
Gunship 2000	-	-	87,95	Ports of Call	59,95	-	84,95
Hägar	64,95	-	-	Power Monger	74,95	74,95	-
Hard Nova	62,95	-	74,95	Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent-grün	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent-rot	DM 34,95
Competition Pro, Standard Transparent-blau	DM 39,95
elektr. Bootslektor	DM 44,95

ZUBEHÖR:

Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
Reis-Ware Maus	DM 79,95
Color-Maus Graffiti m. Pad	DM 99,95
Synoro Express 3	DM 99,-
Amiga Action Replay 3f, A500	DM 199,-
Amiga Action Replay 3f, A2000	DM 219,-
Lopy Prof. 5.0	DM 000,-

Amiga 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis	DM 799,-
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	DM 859,-
Amiga 500 plus	DM 849,-
Amiga Farbmonitor 1084 S	DM 579,-

ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM 74,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM 79,-
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Kick Off 2	DM 134,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Railroad Tycoon	DM 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Elvira Mistress o. t. Dark	DM 139,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Monkey Island	DM 153,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Wolfpack	DM 144,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + P 15 Strike Eagle 2	DM 153,95
mit Uhr + Accu, abschaltbar, + Bundesliga Manager prof.	DM 134,95

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	1.8 MB
DM 178,-	DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 500 1 MB Chip Ram wenn

Big Agnus vorhanden:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 228,-	DM 278,-	DM 328,-	DM 378,-

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:

512 KB	1.0 MB	2.0 MB	4.0 MB	8.0 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 568,-	DM 928,-

SPEICHERERWEITERUNG

f. A 1000 extern 2.0 MB

DM 498,-

LAUFWERKE zu SUPERPREISEN:

3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500 DM 154,-
5,25" Floppy Drive extern, sliml. abschaltb. f. A 500 DM 154,-
solange Vorrat reicht

3,5" Floppy Drive intern, f. A 500	DM 154,-
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM 159,-
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM 169,-
Einbaueinheiten für 3,5" Laufwerk	DM 20,-

FESTPLATTEN SCSI Systeme für

A 500 im formschönen Gehäuse

ALF 2 Autoboost extern: inkl. 2 MB Speicher

40 MB Oktagon 20 ms	DM 1098,-
52 MB Oktagon 15 ms	DM 1389,-
105 MB Oktagon 15 ms	DM 1672,-

FESTPLATTEN Laufwerke für A 2000

SCSI-ALF 3 High-Performance:

40 MB Oktagon	DM 1209,-
52 MB 15 ms	DM 1309,-
105 MB 11 ms	DM 1512,-

weitere Größen auf Anfrage

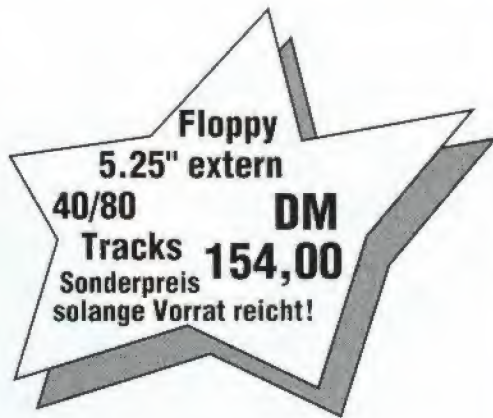
Kupke/Golem Turboboost inkl. 2 MB Ram	DM 1498,-
Flicker Fixer f. A500/2000	DM 299,-
Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscreen-Monitor	DM 899,-

DRUCKER:

Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 898,-
Fujitsu DL 1100 Color	DM 948,-
Farbbänder f. DL 1100 Color	DM 24,95
MITA Laser Drucker LP-X1	
11 Seiten pro Min./250 Blatt	DM 2798,-
original CDTV v. Commodore inkl. Fernbedienung	DM 1489,-

Soundkarte "SOUNDBLASTER" Version 2.0 dt. mit CIMS-Chips (Stereo)	DM 358,-
ohne CIMS-Chips (Mono)	DM 289,-

CDTV-GAMES UND ANWENDUNGEN AUF ANFRAGE



NEU * NEU * NEU IM SAARLAND
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 14.00 bis 18.00 Uhr
Tel.: 06841/64587

NEU * NEU * NEU IN HESSEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 bis 18.00 Uhr
FRANKFURT
Tel.: 069/627489

NEU * NEU * NEU IN BAYERN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
MÜNCHEN
Tel. 089/761908

NEU * NEU * NEU IN NORDRHEIN WESTFALEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
KAMEN
Tel. 02307/72181

NEU * NEU * NEU IN BADEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00-18.00
FREIBURG
Tel. 0761/382590



Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-



RUSHWARE
Online with the trend



MIRRORSOFT

Wie man an den Spaß 'ran-
kommt? Nichts einfacher
als das: In der ASM 12/91
stellten wir Euch die erste
Frage. In dieser und der
nächsten Ausgabe be-
kommt Ihr die noch fehlen-
den zum Spiel der Firma
Mirrorsoft: Mega lo Mania.

Hier die zweite Frage:
Wie heißt die erste Epoche
im Spiel Mega lo Mania?

Die vollständigen drei Ant-
worten schreibt Ihr dann
auf eine Postkarte und
schickt diese an:

Tronic Verlag
„Mirrorsoft“
Postfach 870
3440 Eschwege

Einsendeschluß ist der 2. 3.
1991!

1. Preis: Flugticket „Round
the World“ für zwei Perso-
nen mit o.a. Flugroute plus
1.500 DM Taschengeld.

2. Preis: Reise ins „Euro-
Disneyland“ bei Paris.

3. Preis: Persönliches Me-
ga lo Mania (Portrait des
Winners wird einges-
cannt).

4.-10. Preis: je ein Mega lo
Mania.



TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedrucktem ABC-SOFT-LOGO !

SONDERPREIS-AKTION zum Kennenlernen!

4,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf
3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Dienstprogramme / UTILITIES / DFÜ

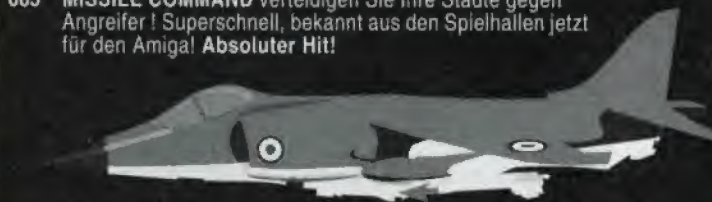
- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
 - 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
 - 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
 - 012 DME-EDITOR in deutsch konfiguriert !
 - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 - 026 NOFASTMEM, resettest, schaltet Ihre Speichererweiterung softwaremäßig resettest ab! Wichtig bei vielen Spielen!
 - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs, deutsch
 - 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
 - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
 - 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, bis zu 4 Laufwerke gleichzeitig werden unterstützt!
 - 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Acces V1.4, AZComm u. Comm
 - 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup)
 - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
 - 060 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art. Beide Programme komplett in deutsch!
 - 066 18UTILITIES u.A. Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
 - 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DFÜ-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
 - 068 TURBO-IMPLoder V3.1 ein super Datencruncher !
 - 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
 - 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
 - 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, deutsch
 - 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
 - 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
 - 074 DISKOPTI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Boot- und Ladezeiten !
 - 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen komplett in deutsch
 - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u. s. w. ! Deutsch, Der Hit !
 - 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, sehr umfangreich mit deutscher Anleitung !
 - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebiger Erweiterbar mit Fahrtroutenvorschlag !
 - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
 - 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch



SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit deutscher Anleitung
 - 005 TETRIS der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
 - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
 - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! 3 Disk DM 12,-

- 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
- 014 XYTRONIC intergalaktische Handelssimulation, deutsch
- 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
- 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
- 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch, 1MB
- 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
- 023 WERNER-GAME das Flaschier-Spiel
- 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 8,-
- 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
- 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
- 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitg.
- 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
- 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
- 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
- 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
- 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
- 052 CAR Autorenn-Spiel, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
- 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
- 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
- 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
- 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
- 080 MOONBASE ein Weltraumspiel
- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons mit Drachen und anderen Ungeheuern! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit ! Mit Spiele-Editor, deutsch, Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!



- 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Ballchen Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! Benötigt 1MB-Speicher
- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplet in deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BORSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRÄBEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielstark !
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
- 096 PYTHAGORAS Handelssimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. Komplet in deutsch. Der PD-Hit ! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWURFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweispielersmodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulderdash-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmünzeln ! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 15! Viruskiller-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2Disk DM 8,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche. Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch
- 116 und GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Satzsetz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts ! 9 Disks DM 36,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 40,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 8,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher 2 Disk DM 8,-

Best. Nr. HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 CD- UND PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm, deutsch
- 125 ÖKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! Komplet in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplet in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! Deutsch

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

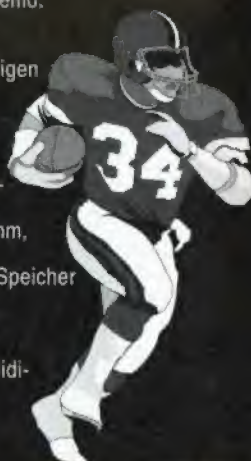
- 018 MS-TEXT eine gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 40,-

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch !
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung- Strom- Widerstand 2 Disk DM 8,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvorgabe ! Deutsch. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt ! 2 Disks DM 8,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 32,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 20,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich DM 32,-
- 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert !
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut !
- 144 MIDI-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen, gezeichneten Bildern



PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLE, CLITITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIOX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 3Disk DM 12,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



PAKET-ANGEBOTE

EINSTEIGER-PAKET geeignet für AMIGA-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw. 10 Disks DM 40,-

SUPER-PAKET bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk, Spielen und nützlichen Hilfsprogrammen für die tägliche Arbeit am Amiga ! 15 Disks DM 55,-

SPIELE-PAKET I + II, je 10 Disks, je Paket DM 40,-

WARE ZU FAIREN PREISEN !

SUPERPACK 50

50 PD-Programme der Extraklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, Risk, Broker, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, MS Text, Videodatei, Plattenliste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, ROM, Star Trek, Core Wars, Label, Amiga-Paint, Giroman, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Battleforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen **KOMPLETTPREIS nur 69,- DM**

TOP 100

Die große deutsche Public-Domain-Sammlung !

100 ausgewählte PD-Programme, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !

Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, Diskspeed, Rechentrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik und weitere 60 Programme aus allen Bereichen !

100 Programme **KOMPLETTPREIS nur 89,- DM**

MUSIKPAKET

eine Riesenmenge ausgewählter Soundtracker-

Musikstücke zum Anhören und Bearbeiten incl. folgender Musik-Programme: Intui Tracker, Sequencer, MED-Beatstompec

Das ideale Paket für jeden Musikfan zum **KOMPLETTPREIS von nur 35,- DM**

SCHULPAKET

Das umfangreiche Lernpaket nicht nur für Schüler!

Elemente, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fields, Perfect English, Latein, Schreibkurs, Quizmaster, Stundenplan-Designer

Alle Programme in deutsch zum **KOMPLETTPREIS von nur 35,- DM**

SPIELESAMMLUNG

der Extraklasse - ein Muß für jeden Spielefan!

enthalten sind: Imperium Romanum, Pythagoras, Tetris, Faxen, Ball+Pipes, Hiruris, Blox, Spacebattle, Drive Wars, Disc, Clowyns, Drip, Mykene, Roll On, Obsess, Paranooids, SYS, Miniblast, Car, Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur 35,- DM

DELUXE-BENCH

eine Superdisk !

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des AUDIO-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per

Mausclick usw...

nur 29,90 DM

LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,- 50 St. DM 39,- 100 St. DM 75,- 500 St. DM 360,-

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	DM 109,-
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	DM 135,-
5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks	DM 185,-
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf	
1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	DM 65,-
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abs.	DM 269,-
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	DM 339,-
COMMODORE PC/AT-KARTE+5,25"LW+MSDOS4.01	DM 949,-
FLICKER-FIXER für A2000 DM 289,- für A500	DM 498,-
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad	DM 55,-
MAUS-MATTE	DM 7,-
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach	DM 55,-
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, mit V1.3 od. V1.2	DM 98,-
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	DM 59,-
TRACKBALL	DM 98,-

KICKSTART V 2.0

auf Eprom

zum Nachrüsten für AMIGA 500/2000 incl. original Workbench 2.0 und Handbuch !!!Preis auf Anfrage !



SUPRA-FESTPLATTEN für A500:
40 MB Quantum mit SCSI-Control-ler + 512 KB-RAMDM 959,-
52 MB Quantum mit SCSI-Control-ler + 512 KB-RAM.....DM 999,-

SUPRA-FILECARDS für A2000:
40 MB Quantum mit durchgeführtem SCSI-PortDM 949,-
52 MB Quantum "DM 897,-
105 MB Quantum "DM 1295,-

FARBÄNDER:
STAR LC10DM 9,90
STAR LC24/10DM 14,50
NEC P6/P7 PlusDM 14,95
EPSON LQ 500-850DM 11,95

3,5"LAUFWERK A500 internDM 127,-

Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUG, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten / inkl. Etiketten / mit doppeltem "Verify" auf 1a-NoName-Disks kopiert !

1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKETTEN

1,80 DM " " AB 50 DISKETTEN

1,20 DM " " AB 300 DISKETTEN

1,10 DM BEI SERIENABNAHME!

* BITTE KOSTENLOSES INFO *
* ANFORDERN! *

PD - ABO - SERVICE PRO DISK
1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10,- DM

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!

Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **167,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM DELUXE v2.1 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **99,- DM**

MULTITERM PRO erweiterte Version benötigt 1MB Speicher **119,- DM**

BTX-INTERFACE zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) **79,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabemöglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen eigener Briefköpfe **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **49,- DM**

ACHTUNG

AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Nachnahme **DM 8,-**
bei Vorkasse (bar, Scheck) **DM 5,-**
Ausland: **DM 20,-** und Lieferung nur gegen Vorkasse!
Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.
Bitte beachten Sie: Unsere Preise sind äußerst scharf kalkuliert, deshalb müssen wir bei Bestellungen unter einem Auftragswert von **DM 15,-** eine zusätzliche Mindermengen-Bearbeitungsgebühr von **DM 3,-** erheben.

ABC-SOFT

Hangstein 16a
D-4920 Lemgo

Telefon 05261/68475
Telefax 05261/68229

Fachhandel für Hard- und Software Public Domain
Shareware Entwicklung und Vertrieb Elektronik Werbeagentur



NOVA 9

System PC (VGA, AdLib, Soundblaster), empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Dynamix, U.S.A., Muster von: Hersteller.

Saurier im Anflug.

Wenn eine Regel Gültigkeit hat auf der Welt, dann diese: Besonders fiese Fieslinge kehren immer zurück. So auch hier.

Gir Draxon, der Emporer aus *Dynamix STELLAR 7*, ist seinem sicheren Ende natürlich entgangen und auf einem Planeten notgelandet. Hier nun startet er seinen Rachefeldzug gegen den tapferen Helden der Galaxis und erobert Planeten um Planeten mit seinen neuen



Arnie läßt grüßen.

Kampfmaschinen. Diesem Treiben kann man nicht tatenlos zusehen.

Diese nicht ganz neue Geschichte wird dem geneigten Spieler in einer fantastischen, filmähnlichen Vorspannsequenz erzählt, die den Vergleich zu *Wing Commander* nicht zu scheuen braucht. Am Spielprinzip selbst hat sich nichts geändert.

Man fährt mit seinem Raven-Panzer über die verschiedenen Planetenoberflächen und schießt alles ab. Die Zahl der Level wurde auf neun aufgestockt und das Design etwas abgeändert, so gibt es jetzt z.B. auch Wasserplaneten. Grafisch und soundtechnisch ist gute Detailarbeit geleistet worden. Nova 9 kann trotz des etwas angestaubten Spielprinzips stundenlang fesseln. Und da es für den PC ja ohnehin wenig gute Action-Programme gibt, sollte es auch in jeder guten Software-Sammlung vorhanden sein.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«



CENTER-BASE

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Reline Software, Muster von: Hersteller.

... gilt es nachzukommen bei CENTERBASE, für das die Programmierer von RELINE verantwortlich zeichnen. Um gute Geschäfte zu machen

Fürsorgepflichten...

muß man Mieter in jeder Beziehung zufriedenstellen. Nicht nur Wohnraum wird zur Verfügung gestellt, sondern auch die drei elementaren Grundbedürfnisse Nahrung, Wasser und Energie sollten befriedigt werden. Kommt man einer dieser Verpflichtungen nicht nach, wandern die Mieter zu einem von drei Konkurrenzunternehmen ab. Insgesamt ringen also vier Parteien um die Mietergunst und die Vorherrschaft auf dem Wohnungsmarkt. Diese vier Parteien können alle von menschlichen Spielpartnern, oder vom Computer übernommen werden.

Damit dies alles nicht zu trocken wird, haben die Macher dieses Programms einige Actionsequenzen eingebaut. Nahrungs-, Energie-, und Wasserproduktion müs-

sen ebenso vom Spieler selbst übernommen werden, wie die Verteidigung der Basis.

Das Gameplay ist bis auf die Actionsequenzen menügesteuert. Hierbei fällt vor allen die gute Strukturierung dieser Menüs auf. In deren oberster Ebene geht es vor allen Dingen um die Information, welche dann unter dem Punkt 'Kontrolle' verarbeitet werden kann. Von letzterem Punkt aus werden Appartements, Roboter und so weiter bedient. Die Aufzählung sämtlicher Menüpunkte und Möglichkeiten, die einem dieses Game bietet, würde den Rahmen dieses Testberichtes sicherlich sprengen.

Die Grafik dieser Wirtschaftssimulation liegt deutlich über dem sonst für Games dieser Art üblichen

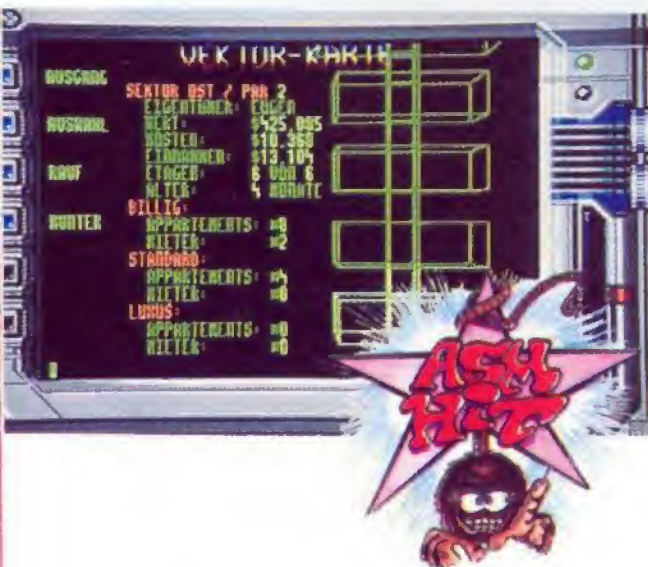
Standard, gleiches gilt für den Sound. Auch die Anleitung gibt keinen Anlaß zur Kritik. Die Faszination dieses Spiels geht zu einem großen Teil von seiner Vielseitigkeit aus: Auf der einen Seite ist man stets rührend um seine Mieter bemüht, andererseits aber schreckt man nicht davor zurück, Roboter auszuschicken, um die Appartements der Konkurrenz zu verwüsten. Diese Vielseitigkeit in Verbindung mit den Actionsequenzen macht Centerbase zu meinem persönlichen Favoriten.

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



Kolonialwaren



CONQUESTADOR

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: German Design Group, 4755 Holzwickede, Muster von: Hersteller.

Mit CONQUESTADOR ist der GERMAN DESIGN GROUP ein Strategiespiel der anspruchsvollen Art gelungen. Obwohl es auf einem fiktiven Planeten spielt, spuken einem doch im Hinterkopf immer



Admiral Eugen überblickt die Lage.

die spanischen Conquistadores herum, und auch die Abbildung des südamerikanischen Kontinents auf der Packung trägt zu einem nicht unwesentlichen Teil dazu bei.

Optionen satt

So nimmt es dann auch nicht wunder, daß das Ziel des Spieles die Entdeckung, Eroberung und Ausbeutung fremder Länder ist. Hierbei geht es aber nicht so brutal zu, wie es die Spanier seinerzeit in Südamerika getrieben haben. Grafisch, akustisch und auch von der Zahl der Optionen liegt das Game deutlich über dem Standard, der sonst bei Spielen dieser

Art üblich ist. Die Vielzahl der Optionen hat natürlich auch einen Haken: Ohne sorgfältiges Studium der Anleitung wird man bei der Eroberung der neuen Welt nicht viel Erfolg haben. Auf der anderen Seite sorgen die vielen Entwicklungs- und Eingriffsmöglichkeiten natürlich auch dafür, daß der Langzeitspielspaß garantiert ist.

Ein paar Worte zum Spielablauf: Jede Runde ist in vier Abschnitte gegliedert, wobei in der ersten, der Strategiephase, grobe Vorgaben gemacht werden. Von jenen hängt dann auch die Entwicklung in den folgenden drei Abschnitten ab. In den Gouverneurs-, Generals-, und Admiralsphasen werden von eben diesen Figuren ihren Fähigkeiten entsprechende Tätigkeiten ausgeführt. Admirale befehli-

gen Schiffe und kämpfen zur See, Generäle sind mehr oder weniger für den Landkampf zuständig, während Gouverneure vorrangig mit administrativen Aufgaben

beschäftigt sind. Die Grenzen zwischen Generälen und Gouverneuren sind jedoch nicht so klar abgesteckt. Beide können sich über Land bewegen, ein Admiral ist jedoch nur auf See oder im Hafen zu finden.



»Conquestador – ein Muß für Strategiefans«

Die hohe technische Qualität und große Variabilität machen Conquestador zu einem Muß für Strategiefans.

■ Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»PRIMA«



Your move, Spieler 1! Wohin geht's nun?

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
3D Construction Kit dt.	119.90	99.90	119.90
Antares dt.	64.90		
Bandit Kings dt.	84.90		84.90
Bane of the Cosmic Forge	89.90		89.90
Battle Isle dt.	89.90		89.90
Big Business dt.	54.90	54.90	59.90
Blue Max dt.	69.90	69.90	69.90
Brat dt.	59.90	59.90	
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		
Cadaver dt.	64.90	64.90	
Cadaver New Levels dt.	39.90	39.90	
Chuck Rock dt.	59.90	59.90	
Command HQ dt.			79.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Die Kathedrale dt.	89.90		
Elvira dt.	69.90		99.90
European Superleague dt.	59.90	59.90	59.90
Eye of the Beholder VGA dt.	89.90		79.90
F-14 Tomcat dt.			89.90
F-15 Strike Eagle II dt.	79.90	79.90	
Fate Gates of Dawn dt.	69.90		
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	89.90
Genghis Khan dt.	64.90		84.90
Glücksrad dt.	44.90		54.90
Gods dt.	59.90	59.90	
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Gunship 2000 dt.			89.90
Heart of China VGA dt.			89.90
Indiana Jones Adventure dt.	64.90	64.90	69.90
Kings Quest 4	89.90	89.90	89.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Larry 5 VGA dt.			89.90
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	39.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	59.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Martian Dreams			79.90
North & South dt.	59.90		64.90
On the Road dt.	64.90	64.90	
Outzone dt.	64.90	64.90	
Panza Kick Boxing dt.	69.90	69.90	
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Ports of Call dt.	59.90		79.90
Powermonger dt.	64.90	64.90	
Powermonger Data Disk dt.	39.90	39.90	
Project Prometheus dt.	64.90	64.90	74.90
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Red Baron VGA dt.			99.90
Return of Medusa dt.	64.90	64.90	74.90
Rings of Medusa dt.	64.90		64.90
Rise of the Dragon VGA dt.	89.90		89.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim City + Populous dt.	74.90	74.90	74.90
Terrain Editor dt.	39.90		39.90
Architecture 1 od. 2 dt.	39.90		39.90
Sim Earth dt.			89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Space Quest 3 dt.	89.90	89.90	89.90
Space Quest 4 VGA	89.90		69.90
Speedball 2 dt.	64.90	64.90	
Spirit of Adventure dt.	64.90	64.90	74.90
Their Finest Hour dt.	69.90	69.90	69.90
Their Finest Missions 1 dt.			39.90
Toki dt.	64.90	64.90	
Transworld dt.	64.90	64.90	74.90
Ultima 6			79.90
Warlords	64.90		64.90
Wild West World dt.	89.90		89.90
Wing Commander VGA			79.90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
Wing Commander 2 dt.			89.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39.90
Winzer dt.	64.90	64.90	74.90
Wolfpack dt.	69.90	69.90	89.90
Wonderland dt.	69.90	69.90	89.90
Wreckers dt.	64.90	64.90	64.90
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Spiele für C-64 auf Anfrage!

Disketten	5.25"	2D	10er Pack	5.90
	5.25"	HD	10er Pack	12.90
	3.5"	2DD	10er Pack	9.90
	3.5"	2HD	10er Pack	19.90
Speichererweiterung 512 KB				
mit Uhr, abschaltbar				119.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar				179.00
Ext. Laufwerk Atan ST, 3.5" abschaltbar				179.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.				339.00
Thunderboard Soundkarte				299.00
Adlib Soundkarte mit Jukebox dt.				239.00
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar				39.90
Joystick				
Quickshot II plus				
(Amiga, ST, C64)				14.90
Competition-PRO STAR				
(Amiga, ST, C64)				39.90
Quickshot 129 (PC/XT/AT)				24.90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:
(Nachnahme od. Vorkasse + 15 DM)
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE
GESAMTPREISLISTE AN!!!
Telefonische Bestellung:
Montag - Sonntag 0 Uhr - 24 Uhr
Händler-Anfragen erwünscht!!!

Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 08582/1599

Telefax 08582/8625

Bomico und die drei Zwerge

Grafisch in hervorragender Qualität präsentiert sich das aus Frankreich stammende Adventure. Die Story zum Game könnte einem Kinderbuch entsprungen sein: Ein König hat den Verstand verloren. Allen liegt nun daran, ihn so schnell als möglich zu heilen. Dies kann aber nur mittels eines Zauberspruches geschehen, dessen Rezep-

tur nur ein großer Magier kennt. Dieser jedoch ist sehr habgierig und verlangt entsprechende Bezahlung. Die drei mutigen Zwerge erklären sich nun bereit, alle möglichen (und unmöglichen) Taten zu bestehen, um die heilende Medizin vom Magier zu erhalten.

Hier beginnt das spannende Abenteuer. Große Rätsel, deren Lösung doch meist näher liegt, als man glaubt, müssen die drei bewältigen. Zombies, fleischfressende Pflanzen, unterirdische Gänge, Zaubersprüche, Spinnen – die Ideen der französischen Spieleentwickler scheinen schier endlos zu sein. Ebenso angenehm, wie sich die Vielfalt des Programmes gestaltet, ist die Handhabung: Alles passiert durch Mausklick. Der Sound läßt leider etwas zu wünschen übrig, trotzdem reichte dieses Demo, um mich spontan in die Gobliins zu verlieben. Leider kann ich weiter nichts tun, als mit Spannung auf die Master-Version zu warten.

Sandra Alter

Ein neues Bomico-Game rollt auf uns zu, hergestellt von der französischen Softwarefirma Coktel Vision, daß, von der Schreibweise her einen sehr außergewöhnlichen Titel trägt: Gobliins. Jedes dieser drei „i“ steht für einen der im Spiel vorkommenden drei Zwerge: Den Techniker, den Magier, den Krieger. Mit richtigem Namen heißen die drei unzertrennlichen, kühnen aber auch überaus spaßigen Gnome: Oups, Ignatius und Asgard.



Die drei Süßen beim habgierigen Zauberer.

Im Schatten des Dämon



VENGEANCE OF EXCALIBUR

System: PC (AT, mind. 8 MHz, EGA, VGA, AdLib, Roland, HD & Maus empf.) (getestet), Macintosh, Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin, England, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst.



Die Welt spielt verrückt – Zeit für Adventurer, der Sache nachzugehen. Foto: PC

Ob man nun die Vorgeschichte dem Handbuch oder dem reich bebilderten Vorspann entnimmt, eines wird bei beiden Varianten mehr als deutlich: Die Welt steht vor einem Abgrund. Nicht genug damit, daß der König von England mit einem Zauberspruch versteinert und die Adelsfrau Nineve gekidnappt wurde, das Zauberschwert Excalibur verschwunden ist, die Moslems in Spanien einfallen

und von dort ein mysteriöser Schatten-Dämon seine Ränke gegen England schmiedet, nein, zu alledem spielt auch noch das Wetter auf der Insel verrückt: Der stete Nieselregen hat aufgehört.

So ist es an dem Spieler, mit vier Getreuen von Portsmouth aus nach Spanien überzusetzen, um all die verworrenen Geheimnisse und Aufgaben zu lösen, die schließlich zum großen Finale mit dem Schwert Excali-

bur gegen den Schatten-Dämon führen. VENGEANCE OF EXCALIBUR bleibt dabei vom Spielaufbau her identisch zu seinem direkten Vorläufer *Spirit of Excalibur* – sogar die alten Charaktere können übernommen werden. Komfortable Iconsteuerung für die Party, in Kampfsequenzen und anderen Aktionen macht das Spielen kinderleicht, nur die zuweilen langen Ladezeiten trüben den Spielfluß. Vengeance bietet

sieben abwechslungsreiche Episoden, sprich Teilaufgaben. Jedoch: Der Ablauf ist relativ gradlinig und mit wenig Sackgassen bestückt.

Bestimmte Spielzüge ergeben sich ganz automatisch durch Gespräche mit anderen Charakteren; der Schwierigkeitsgrad steigt nur gemächlich an. Für Profis sinkt damit die Herausforderung sichtlich, doch Adventure-Neulinge werden ihre Freude an der mittelalterlichen Atmosphäre, den vielen Gags und dem vielseitigen Spielgeschehen haben.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	7
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»BRAUCHBAR«



Der Mercedes unter den 5 Ringen



THE GAMES: WINTER CHALLENGE

System: PC (EGA & VGA (256 Farben), AdLib & Soundblaster), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Accolade, San Jose, USA, **Muster von:** Accolade, England.

Lange dauert es nicht mehr, dann werden die Olympischen Winterspiele 1992 eröffnet. Ein Spektakel, das wohl einmalig sein dürfte, bei dem mittlerweile leider kaum noch der sportliche Aspekt bei den Austrägern im Mittelpunkt steht, sondern der Kommerz. Doch nicht nur diese wollen Geld machen, auch einige Software-Firmen heißen solche Ereignisse willkommen, um eventuell die 'schnelle Mark' zu machen.

ACCOLADE schließt sich da nicht aus und bringt rechtzeitig vor dem ersten Startschuß THE GAMES: WINTER CHALLENGE heraus. In acht verschiedenen Disziplinen messen sich hier die 'Athleten', wobei bis zu zehn (!) menschliche Konkurrenten antreten können. Sind es weniger, so übernimmt der Computer die restlichen. Kommen wir zu den einzelnen Disziplinen:

Grafisch gesehen ist jede Disziplin eine (winterliche) Pracht. Nur mit Bitmap-Grafik gab sich Accolade nicht zufrieden, sondern integrierte auch noch Vektor-Grafik wodurch ein guter dreidimensionaler Effekt entsteht.

Äußerst lobenswert ist die Steuerung (Joystick und/oder Tastatur). Sie ist durchdacht und von jedermann auf Anhieb zu beherrschen... Weniger gefallen konnten mir die musikalische Untermalung und die FX, was sich aber nicht auf den Spielspaß auswirkt. Motivationsfördernd hingegen ist die Tatsache, daß beliebig viele Spielstände ebenso wie sämtliche Rekorde automatisch gespeichert werden. Doch der Hammer: Eine speicherbare Replay-Funktion erlaubt das Saven eines jeden Wettkampfs.

Ein Kapitel für sich ist das Skispringen.



»Gold für Accolade – Winter Challenge zeigt, wie schön Olympiaden sein können.«

bedarf es doch einiger Übungssprünge, bis das optimale Timing für den Absprung gefunden wird und Weiten von über 100 Metern erreicht werden.

Meine Lieblingsdisziplin – Biathlon – verlangt Fingerspitzengefühl und gute Reaktion. Schön, daß sowohl im Stehen als auch im Liegen geschossen wird.

Beim Bobfahren ist Vorsicht vor allzu schnellen Kurvenfahrten geboten. Wer's übertreibt, fliegt wie auch beim Rodeln raus.

Rasant geht es als Eisschnellläufer auf Schlittschuhen her. Drei Runden lang sollte man sich die Lunge aus dem Leib 'skaten', damit man am Ende auf dem Treppchen steht und Gold (drei Punkte), Silber (zwei Punkte) oder zumindest Bronze (einen Punkt) bekommt.

Abfahrt und Riesenslalom sind recht schwierig, da man meist dazu verleitet wird, zu schnell zu fahren und somit durchaus mal ein Tor ausläßt. Dies führt unweigerlich zur sofortigen Disqualifikation.

Last but not least kommt der Langlauf, ein recht langweiliger Wettkampf...

Michael meint:

Eigentlich bin ich ja kein großer Freund von Sportspielen, auch mag ich den realen Wintersport nicht sonderlich – ich habe meine Brettl lieber vor dem Kopf als an den Füßen.

Diese winterliche Herausforderung hat es mir aber auf Anhieb ange-tan, insbesondere wegen der guten grafischen Gestaltung. Zwar werde ich trotz allem nicht mit dem 'Schi-foahn' anfangen, aber mir immer wieder mit Genuß die Beine auf dem Computer brechen.

»PRIMA«

Was mir bei TGWC überhaupt nicht gefällt, ist die Tatsache, daß beim Skispringen nur ein Versuch gestattet ist. Ein zweites Springen hätte die Spannung gesteigert und wäre realistischer gewesen. Doch das Schlimmste: Rast die Spielfigur nach erfolgreicher Landung noch vor einen Baum oder in den Tiefschnee und stürzt, so wird der Sprung *nicht* gewertet!

Ansonsten handelt es sich bei diesem 'kühlen' Werk um ein technisch hervorragendes, realistisches und nicht zuletzt durch die drei Schwierigkeitsgrade lang motivierendes Programm. Ski heil! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



MEDIEVAL WARLORDS

System: Amiga (1MB), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Merit Software, **Muster von:** Hersteller.

MERIT SOFTWARES Game erinnert ein wenig an Schach. Auch hier werden die Figuren wie auf dem Schachbrett umherbewegt. Eine Armee besteht aus zwölf Krieger, jeder von ihnen besitzt verschiedene Eigenschaften. So mag der eine ein As im Bogenschießen sein, im Schwertkampf hingegen die vollkommene Niete. Jeder zeichnet sich durch die besonders gute Beherrschung seiner Waffe aus – ob Messer, Bogen, Axt oder Schwert. An welcher Waffe der Krieger seine Hausaufgaben gemacht hat, verrät ein Display, sobald derselbe angewählt wurde. Auch in diesem Game haben die Gegner mit den Distanzwaffen nicht die besten Nehmerqualitäten.

Das Terrain, auf welchem sich die Schlacht zutragen soll, ist einer von vier, vom Spieler auswählbaren, Schauplätzen. Auch die Gegenden sind von unterschiedlicher Natur, so daß dem Spieler jeweils andere Strategien und Taktiken abverlangt werden. Pro Runde darf jeder

ZAPPELRITTER

Krieger einmal bewegt werden und einmal angreifen.

... darf sich der Krieger einmal bewegen, angreifen und sich dann nochmal bewegen. Dieser Modus muß unbedingt

Im Double-Attack-Mode

vor Spielbeginn eingestellt werden. Bei der Anwendung des Double-Attack-Modus sollte man sich beeilen, denn, spätestens nach 240 Sekunden ist der Gegner an der Reihe. Hier ist es gleich, ob man schon alle Krieger bewegt hat oder nicht.

Ziel des Spieles: Schicke die Armee des Gegners in die ewigen Jagdgründe! Dieser Gegner kann in Ermangelung ei-



Ritter im Regen ...

(Amiga)

nes menschlichen Gegenspielers natürlich vom Computer übernommen werden. Per Modem läßt sich auch eine Partie gegen einen Partner an einem anderen Computer spielen. Grafisch ist das Werk – was meinen Geschmack anbetrifft – etwas zu dürftig ausgefallen, da die kleinen, zappeligen Gestalten auf dem Schirm eher allem anderen als edlen Rittersleuten ähneln. Der Sound beschränkt sich auf pure Kampfgeräusche, ja, und die Bedienung, die ist manchmal ein wenig unpraktisch. Dann nämlich, wenn man den Ritter über eine etwas größere Entfernung bewegen möchte. Die englischsprachige Anleitung, welche der uns vorliegenden Version beiliegt, soll in Kürze gegen eine deutsche ersetzt werden, wenngleich die englische Ausgabe so leicht zu verstehen ist, daß keine wesentliche Frage offen bleibt. Ein nettes Game also, welches auf Dauer zu wenig Abwechslung bietet.

Dirk Fuchser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Anleitung	9
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«



SPOT

System: PC, C-64 (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Virgin, USA, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

SPOT, neuestes Denkspielchen der Firma VIRGIN, läßt kaum einen Zweifel daran, daß seine Spielregeln von Reversi abstammen. Dementsprechend gibt es nicht viele Grafik-Möglichkeiten. Es besteht zwar die Möglichkeit, ein Board zu editieren, aber der helle Wahnsinn ist das auch nicht gerade.

Um Spot zu gewinnen, gilt es die meisten Spielsteine auf dem Brett unterzubringen. Im Gegensatz zu Reversi gibt es bei Spot bis zu vier Mitspieler. Von jeder Farbe sind zu Anfang des Spieles zwei Steine vorhanden. Wird ein Stein auf ein an den Ausgangsstein angren-

Reversi-Verschnitt

zendes Feld gesetzt, so erhöht sich die „Stein-Zahl“ um einen Punkt, wird ein Feld übersprungen, so verschwindet der Ausgangsstein. Dies tut man, um gegnerische Steine für sich einzunehmen, denn bei Besetzen eines neuen Feldes nehmen alle andersfarbigen, umliegenden Steine die eigene Farbe an. Wie kann man solch' ein Game ansehnlich –



Springende Punkte ...

(PC)

möglichst noch witzig – gestalten? Dem VIRGIN-Team hat es an dieser Stelle nicht an Ideen gemangelt. Zwei hübsche, freche Figuren wurden mit auf's Spielfeld gezaubert, die dafür sorgen, daß die Spielzüge ausgeführt werden. Hierbei vollbringen sie echte akrobatische Leistungen. Die 64er-Besitzer müssen auf diesen Luxus allerdings teilweise verzichten. Überhaupt ist Spot auf diesem System nicht besonders gut gelungen. Die Ladezeiten sind endlos! Nun man kann nicht alles haben. Auf dem PC ist dieses Game jedenfalls recht spaßig!

sat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

	PC / C-64
Grafik	5 / 4
Anleitung	8 / 8
Spielablauf	7 / 5
Motivation	7 / 4
Gesamtnote	7 / 5

»BRAUCHBAR/DÜRFtig«



0 21 54
61 59

ARBIROSOFT

0 21 54
61 59

AMIGA-Software

4D Sports Boxing	64.90
688 Attack Submarine	dt. 59.90
A320 Airbus *	dt. 99.90
Advanced Destroyer Sim.	dt. 69.90
Air Combat Aces	74.90
Air Sea Supremacy	dt. 74.90
Altered Destiny	69.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Tale 3	dt. 59.90
Battle Isle	kpl.dt. 69.90
Battlechess 2	dt. 59.90
Bill Elliotts Nascar Racing	74.90
Blue Max	dt. 69.90
Blues Brothers	dt. 59.90
Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Budokan	34.90
Builderland *	dt. 69.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 54.90
Bundesliga Mana.Prof.	kpl.dt. 69.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90
Castles *	dt. 64.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 59.90
Champions of Kryn	dt. 64.90
Colonels Bequest	84.90
Conquest of Camelot	84.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 69.90
Curse of Azure Bonds	dt. 69.90
Das Boot	dt. 69.90
Das Stundenglas	kpl.dt. 69.90
Death Knights of Kryn	dt. 74.90
Defender of the Crown	29.90
Deuteros	dt. 74.90
Die Kathedrale	kpl.dt. 84.90
Double Double Bill	dt. 84.90
Drachen von Laas	kpl.dt. 59.90
Dungeon Master	kpl.dt. 64.90
Elvira	kpl.dt. 69.90
Eye of the Beholder	kpl.dt. 69.90
F-15 Strike Eagle 2	dt. 79.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90
Face Off Icehockey	59.90
Fantasy World Dizzy	24.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt. 69.90
Ferrari Formula One	34.90
Flight of the Intruder	dt. 79.90
Flood	dt. 34.90
Football Crazy Collection	dt. 64.90
Gods	dt. 59.90
GP Tennis Manager	dt. 59.90
Great Courts 2	dt. 64.90
Hanna Barbera Cartoons	dt. 54.90
Hard Nova	dt. 64.90
Harpoon	dt. 69.90
Heart of China *	84.90
Imperium	dt. 59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 64.90
Indianapolis 500	dt. 59.90
Jones in Fast Lane *	79.90
Kick Off 2	kpl.dt. 54.90
Kings Bounty	69.90
Kings Quest 4	79.90
Kings Quest 5	dt. 84.90
Knights of the Sky *	dt. 79.90
Last Ninja 3	dt. 64.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 64.90
Leisure Larry 3	kpl.dt. 84.90
Leisure Larry 5 *	99.90
Lemmings	dt. 59.90
Lemmings Data Disk *	dt. 39.90
Life & Death	59.90
Lord of the Rings *	dt. 69.90
Lotus Esprit Turbo 2	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 69.90

AMIGA-Software

M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Mad TV *	69.90
Manchester United Europe	59.90
Master Golf *	dt. 79.90
Mega lo Mania	kpl.dt. 69.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 69.90
Merchant Colony	dt. 69.90
Midwinter 2	kpl.dt. 79.90
Might & Magic 3 *	69.90
Monopoly Deluxe	54.90
Nebulus 2	dt. 59.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Outrun Europa	dt. 59.90
Pegasus	dt. 59.90
PGA Tour Golf	dt. 59.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 2	84.90
Pool of Darkness *	69.90
Populous	dt. 34.90

PC-Software

4D Sports Driving (3&5)	69.90
Advanced Destroyer Sim.	dt. 69.90
Air Combat Aces	dt. 89.90
Air Sea Supremacy	dt. 89.90
Airline Transport Pilot	89.90
Are we there yet ? *	dt. 69.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt. 79.90
Bards Construction Set *	69.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Battle Command (3&5)	dt. 74.90
Battle Isle *	kpl.dt. 84.90
Battlechess 2	dt. 69.90
Battletech 2 *	89.90
Betrayal	dt. 79.90
Bill Elliotts Nascar Racing	dt. 84.90
Bloodwych	dt. 79.90
Blue Max (3&5)	79.90
Blues Brothers	dt. 69.90
Broker King	kpl.dt. 69.90

PC-Software

Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 69.90
Kings Quest 5 (HD)	kpl.dt. 99.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Legend of Faerghail	kpl.dt. 69.90
Leisure Larry 1 (VGA)	84.90
Leisure Larry 3 (3&5)	kpl.dt. 84.90
Leisure Larry 5 (HD)	dt. 84.90
Lemmings (3&5)	dt. 79.90
Lemmings Data Disk *	dt. 39.90
Life & Death 2	69.90
Links (HD)	dt. 84.90
Logical	dt. 59.90
Lord of the Rings 2 *	dt. 79.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
Mad TV *	84.90
Manchester United Europe *	69.90
Mario Andretti	dt. 69.90
Martian Dreams (HD)	79.90
Martian Memorandum	84.90
Mega Fortress	79.90
Megatraveller 1	kpl.dt. 79.90
Megatraveller 2	79.90
Merchant Colony	dt. 74.90
Midwinter 2 *	kpl.dt. 84.90
Might & Magic 3	79.90
No Greater Glory	74.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
PGA Tour Golf	dt. 69.90
Pirates	dt. 59.90
Police Quest 3	dt. 84.90
Pool of Darkness	69.90
Populous	dt. 34.90
Populous 2 *	dt. 69.90
Populous-Promised Land	dt. 24.90
Quest for Glory 2 (3&5)	84.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Rasender Reporter *	kpl.dt. 69.90
Red Baron (HD)	kpl.dt. 84.90
Riders of Rohan	dt. 89.90
Rise of the Dragon	kpl.dt. 84.90
Robin Hood (3&5)	dt. 69.90
Rules of Engagement	79.90
Secret Monkey Island	kpl.dt. 84.90
Secret Weapons Luftwaffe	84.90
Shadow Sorcerer	dt. 79.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sorcerers Appliance	dt. 84.90
Space Quest 1	84.90
Space Quest 3 (3&5)	kpl.dt. 84.90
Space Quest 4 (HD)	84.90
Space Quest 4 *	kpl.dt. 84.90
Speedball 2	dt. 79.90
Star Trek *	dt. 79.90
Team Suzuki	dt. 69.90
Test Drive 3	dt. 74.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Their Finest Hour Mission	dt. 39.90
Thunderhawk AH-73M *	84.90
Timequest *	79.90
TV Sports Boxing *	84.90
Ultima 6 (3&5)	79.90
Ultima 7 *	84.90
Warlords	69.90
Wayne Gretzky 2 (3&5)	69.90
Western Front	79.90
Wild West World	kpl.dt. 84.90
Willy Beamish	dt. 84.90
Wing Com. Speech (HD)	dt. 44.90
Wing Commander (HD)	79.90
Wing Commander 2 (HD)	dt. 84.90
Winter Challenge	dt. 79.90
.....und viele weitere Programme!!!	



*Wir wünschen
allen Freunden, Bekannten
und unseren Kunden ein
Frohes Weihnachtsfest
und ein
glückliches und gesundes
Jahr 1992!*

Bitte beachten! Wir machen Winterurlaub!

In der Zeit vom **21. Dezember 1991** bis einschließlich

05. Januar 1992 bleibt unser Versand geschlossen!

Während dieser Zeit können weder telefonische noch schriftliche Bestellungen bearbeitet werden!

Populous 2 *	dt. 69.90
Populous-Promised Land	dt. 24.90
Power Monger	dt. 69.90
Quest for Glory 2	84.90
R-Type 2	dt. 64.90
Railroad Tycoon	kpl.dt. 79.90
Rise of the Dragon	79.90
Robin Hood	kpl.dt. 59.90
Rodland	dt. 59.90
Rules of Engagement	64.90
Secret Monkey Island	kpl.dt. 69.90
Shadow Sorcerer	dt. 69.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Space Quest 3	kpl.dt. 79.90
Space Quest 4 *	84.90
Speedball 2	dt. 64.90
Starflight 2	dt. 59.90
Stratego	dt. 64.90
Test Drive 3 *	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Their Finest Hour Mission	dt. 39.90
Thunderhawk AH-73M	dt. 69.90
Traders	kpl.dt. 64.90
Ultima 6 *	79.90
Warlords	59.90
Wild West World	kpl.dt. 84.90
Wolfpack	dt. 69.90
Wonderland	dt. 69.90
.....und viele weitere Programme!!!	

Buck Rogers	kpl.dt. 84.90
Budokan	dt. 34.90
Bundesliga Manager	kpl.dt. 59.90
Bundesliga Man.Prof. *	kpl.dt. 69.90
Cadaver *	kpl.dt. 74.90
Castles	dt. 79.90
Centurion-Def. of Rome	dt. 69.90
Champions of Kryn	dt. 69.90
Civilisation *	89.90
Conquest of Longbow *	84.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt. 69.90
Das Boot (3&5)	79.90
Demongate *	69.90
Die Kathedrale *	kpl.dt. 89.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
Eye of the Beholder	kpl.dt. 84.90
F-117A Nighthawk	dt. 84.90
F-14 Tomcat	dt. 84.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	dt. 99.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
Fate - Gates of Dawn *	kpl.dt. 84.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt. 149.90
Great Courts 2 (HD)	dt. 69.90
Gunship 2000	dt. 84.90
Hard Nova	dt. 69.90
Heart of China	84.90
Immortal	dt. 69.90
Imperium	dt. 69.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

✉ **ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ (0 21 54) 61 59, Fax 85 42**

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

OLDIE IM JANUAR

Rettet die OIDS!



OIDS

System: Atari ST (keine weiteren Systeme), **dama-liger empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** FTL Games, Software Heaven/MirrorSoft, **Muster aus:** ASM-Archiv.

Der Name FTL bürgt für allerhöchste Quali-tät. Dies ist spätestens seit dem Erscheinen von 'Dungeon Master' bewiesen. Doch be-reits vor diesem Mega-Knaller – nämlich 1987 – erschien ein Action-Programm, das vom Spielspaß her mindestens genausoviel bot wie das Rollenspiel. Der Name: OIDS!

OIDS sind kleine, höfliche und friedliebende Roboter, die von ihren Erschaffern – den 'Biocretes' – zur Fabrikarbeit gezwungen werden. Doch damit nicht genug. Sie werden zudem schlimmer als

Dreck behandelt und müs-sen unter widrigsten Bedin-gungen arbeiten.

Des Spielers Aufgabe be-steht nun darin, das Zepter in die Hand zu nehmen und die Kleinen von ihrem Schicksal zu erlösen.

Leichter gesagt als getan, denn das eigene Raumschiff reagiert empfindlichst auf die Anziehungskraft der Pla-neten. Hinzu kommen un-zählige Gefechtsstationen der 'Biocretes', welche hau-fenweise Schüsse und Rake-ten abfeuern. Hier ist aller-höchstes Fingerspitzenge-fühl beim Steuern und Schießen angesagt. Ebenfalls als gemein erweisen sich Ma-gnetfelder, welche das Raumschiff anziehen oder abstoßen.

Das Spielziel liegt nun dar-in, die auf den Planeten ver-

streuten und in Gefängnis-sen gehaltenen OIDS zu fin-den und zu befreien. Dazu müssen diese aufgeschossen werden – die Gefängnisse, nicht die OIDS. Die kleinen Roboter laufen daraufhin wie wild umher, winken und wollen gerettet werden. Gut-mütig wie ein ST-Spieler eben ist, macht er dies auch, und die nur wenige Pixel gro-ßen – aber gut animierten – Sklaven kommen an Bord. Vorausgesetzt, es wird sanft neben ihnen gelandet, ohne daß das Raumschiff zu Bruch geht. Vermieden werden sollte das Abschießen der umherlaufenden OIDS. Auf Blei reagieren diese nämlich ziemlich sauer, sprich: Sie 'fackeln ab' und scheiden da-hin.

Mit diesem Programm hat FTL meines Erachtens das beste *Thrust*-ähnliche Spiel geschaffen, das bisher auf den Markt kam. Es ist nach wie vor eines meiner größten Favoriten, und ob man's glaubt oder nicht, wegen die-sem Meisterwerk – das für mich ein Mega-Hit ist – habe ich mir einen Atari ST ge-kauft – nur deswegen! ■

Hans-Joachim Amann



„Oids“ ist auch heute noch eines der besten Spiele überhaupt.



Nach einer Erbschaft entschließen Sie sich ins Hotelfach einzusteigen. Sie stellen sich den Herausforderungen, die an einen Manager in diesem Wirtschaftsbereich gestellt werden.

Personaleinsatz, Preisgestaltung, Verkaufsförderung und all die anderen "kleinen Sorgen" eines erfolgreichen Geschäftsmanns gehören zu ihren Aufgaben.

Am Ende steht, nach erfolgreichem Management, der Ruhm. Sie leiten ein Hotel mit Weltruf.

Natürlich ein Steigenberger-Hotel.



Der Pool Ihrer Hotelanlage. Anfangs nicht zu bezahlen, später ein Muß.



Herzlich willkommen. Ein gut-belegtes Hotel ist der Schlüssel zum Erfolg.

HOTEL FRANKFURTER HOF



BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

HABEN SIE FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN? EIN ANRUF GENÜGT.
TEL: 06107-62067

BOMICO GmbH • Am Südpark 12 • 6092 Kelsterbach

STIEIGENBERGER

Hotelmanager



SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE

System: PC (Grafik- und Soundkarten, Festplatte dringend empfohlen!), **empf. VK-Preis:** ca. DM 120, **Hersteller:** Legend/Accolade, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Ernie ist wieder da! Der Schrecken aller wohlgeformten Mädels macht den Campus erneut unsicher. SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE, zweite Folge des umwerfenden College-Adventures, ist endlich fertig. Vom zaghaften Zauberlehrling zum mannhaften Mädchenhelden mutiert, beginnt Ernie sein zweites Studienjahr.

Zunächst geht es um seine Aufnahme in die begehrte „I Delta Phart“-Bruderschaft. Eine Woche lang muß Ernie die haarsträubendsten Aufgaben erfüllen, um vor dem mißgünstigen Chef zu bestehen. Nebenbei muß unser Held das Geheimnis der *Sorcerer's Appliance* lüften, um schließlich die Universität selber zu retten.

Klar, daß es nicht ohne weibliche Hilfe geht. Doch kann sich Ernie nicht nur auf

Die Geister, die er rief.



Vieles ist neu auf dem Campus.

»Lachmuskelmörder Ernie ist wieder auf der Pirsch«

seine herbeigezauberte Superfrau Eve verlassen, sondern muß ausführlich auf andere Weiblichkeit zurückgreifen. Die weitverzweigten Tunnel, verstreuten Hilfsmittel und ein enger Stundenplan bringen Ernie schnell ins Schwitzen. Die teils happigen Rätsel sind eher Adventure-Veteranen ans Herz zu legen.

Neben der englischen Anleitung liegen den Disketten ein Tunnelplan, die unvermeidliche Registration Form und

eine Musik-Lektion bei. Ein rundes Paket für nächteweise Spaß, leicht getrübt durch Übernahme vieler Grafiken des Vorgängers. Was wird sich Meretzky's Team im dritten Teil für Räumlichkeiten ausdenken? Zunächst aber heißt es, das Spell Book zücken und draufloszaubern!

ev ■



An der Uni wartet viel Arbeit.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Parser/Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

Kreiiiiiiiiiiiiisch . . .



BABY JO

System: Amiga & PC getestet, ST, Atari ST, PC (reingeschaut), **empf. VK-Preis** ca. 80-100 DM (je nach System), **Hersteller:** Loriciel, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Nun hat BABY Jo also den Weg in die Redaktion gefunden – ob es denselben nach Hause ebenfalls findet, liegt an Euch. Denn: In LORICIEDS neuem Jump & Run muß der Säugling zahlreiche Hindernisse überwinden, Feinden ausweichen und Gegenstände sammeln, bevor er sicher in seinem Bettchen landet.

Bis dahin ist es aber ein langer, beschwerlicher Weg. Da ist z.B. ein Vogel, der dauernd Eier legt und Klein-Jo damit traktiert. Sind jene jedoch gelandet, verwandeln sie sich in Spiegeleier (= Bonuspunkte) oder Superwindeln, die höhere Sprünge erlauben. Weitere Features sind Energie-(Milch-)flaschen,



Statt Entenbraten eine Mohrrübe.

Erste-Hilfe-Koffer, Rasseln (diese werden zu Wurfgeschossen, die man geschickt gegen Bienen, Vögel, Würmer und alle anderen Feinde einsetzen kann) und vieles mehr.

Technisch weist BABY Jo deutliche Schwächen auf. Auf dem Commodore-Rechner ruckelt es etwas, wenn der kleine Held durch die einzelnen Landschaften läuft, auf dem PC ist das Scrolling eine Katastrophe. Auch die Musik, anfangs ganz nett, nervt mit der Zeit (die

FX hingegen sind witzig. Den PC-Sound sollte man erst gar nicht anwählen, ächt ätzend, ey!

Während das Game auf dem Amiga wirklich Spaß macht, weil die vier Level gar nicht mal so leicht sind, kann man die PC-Version wirklich abhaken – schnell hat man dank der ungenauen Kollisionsabfrage (Feinde werden getroffen, obwohl die Rassel sie nicht mal berührt) das erste Level geschafft und der Rest ist auch nicht schwieriger.

Kurzum: Die Amiga-Freunde dürfen sich BABY Jo ruhig mal anschauen, PC-Besitzer sollten besser die Finger von lassen.

kate ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Amiga/PC	
Grafik	6/2
Sound	6/1
Spielablauf	8/3
Motivation	9/3
Gesamtnote	8/3

»BRAUCHBAR/PEINLICH«



1992

SECRET SERVICE



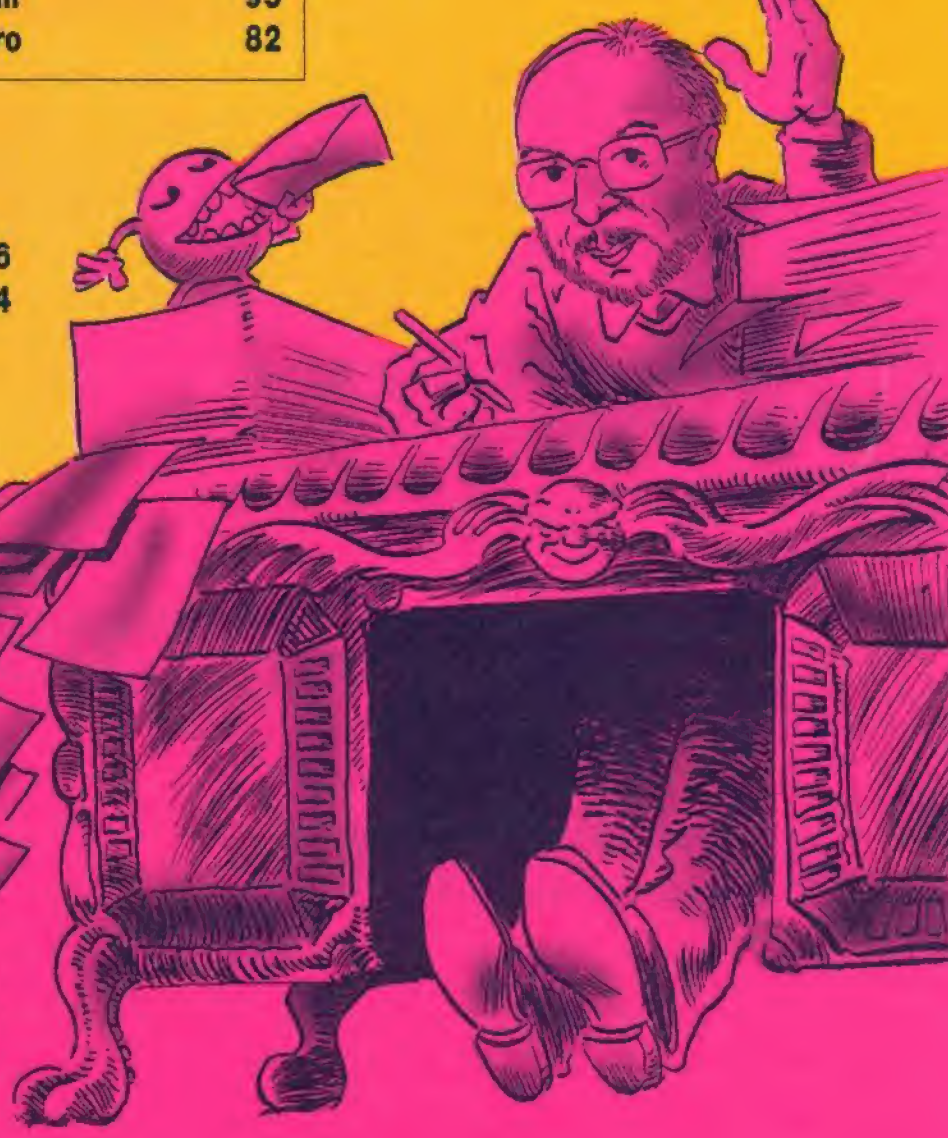
Abrams Battle Tank	94
Altered Beast	78
Apprentice	85
Arcus Odyssey	94
B.A.T.	82
Battle Isle	79
Cadaver - The Payoff	86
Chip's Challenge	78
Crystals of Alborea	79
Devil Crash	94
EA Ice Hockey	95
Elite Plus	95
Fate - Gates of Dawn	85
Fire Ant	85
Fortress of Fear	85
G-Loc	78

Gods	95
Golden Axe	82
Gremlins 2	85
Heavy Metal	94
Legend of Ferghail	82
Lemmings	82
Line of Fire	95
Lotus Turbo Challenge II	94
M.U.D.S.	82
Marvel Land	78
Might & Magic II	85
Mighty Bombjack	85
Navy Seals	78
Nebulus II	82
Ports of Call	95
Ridung Hero	82

Rodland	78
Rolan's Curse	94
Soccer Boy	82
Stellar 7	78
Super Mario Bros.	78
Super Mario Land	79
Super R.C. Pro-Am	85
Thunderforce III	94
Total Recall	78
Turn'n'Burn	79
Wonderboy in Monsterland	95

HINT HUNT
HOW TO PLAY SECRET SERVICE

96
104



Keine Mark für Donald Duck!

Rodland

In die Highscore-Liste sollte man sich als *Cheddass* eintragen. Danach hat man im Zwei-Spieler-Modus unendlich *Continues*, wenn man nach dem letzten Ableben den Feuerknopf drückt. Spielt man alleine, sollte man die zweite Figur von Zeit zu Zeit wenigstens ein wenig einsetzen, sonst ist es nichts mit dem Cheat. ■

Carsten Hassenpflug

Ähnliches soll auch auf dem C-64 funktionieren, wenn man *Only Joking!* einträgt.

Andreas Wesche

Total Recall

Für unendlich viel Energie im ersten Level sollte man im Titelbild *LISTEN TO THE WHALES* eingeben. Möchte man auch im zweiten Level mehr Saft haben, sollte man dort in den Pausenmodus gehen und *JIMMY HENDRIX* eingeben, wobei für das Y ein Z gedrückt werden muß. Wenn es nicht auf Anhieb klappt, sollte man es mehrmals versuchen. ■

Spirit

Altered Beast

Fünf Extraleben erhält man auf dem Master System, wenn man im Titelbild das Steuerkreuz nach links oben drückt. ■

Patrick Seuffer

Navy Seals

Für unendlich viele *Continues* sollte man in der Highscore-Liste *PSBOYS* eingeben. ■

Einige Leute haben sich darüber beschwert, daß ich bei manchen Fragen gleich die Antwort gebe. Klar, damit bringe ich die potentiellen Antwortgeber um ihr Brot, andererseits erspart es doch dem Fragenden einiges an Wartezeit. Und soviel verrate ich ja auch nicht, ich bin ja nur Experte in Sachen Sierra und Lucasfilm, und es gibt noch so viele andere Themen, bei denen es Probleme geben kann. Also nicht böse sein, wenn ich meinen Schnabel mal nicht halten kann.

Noch eine kleine Bitte: Nichts gegen Pseudonyme, aber gebt doch bitte zusätzlich noch den richtigen Namen an. Es ist nämlich irgendwie ein dummes Gefühl, einen Scheck auf den Namen Donald Duck auszustellen. Pseudonyme werden wir zwar auf Wunsch noch unter die Beiträge setzen, Bezahlung gibt es allerdings nur noch, wenn im Brief auch noch der korrekte Name genannt wird. Alles klar? Dann zeigt mir, daß ihr es kapiert habt und sendet mir nicht nur viele, sondern auch viele richtige Briefe mit Tips und Tricks an die bekannte Adresse:

**TRONIC-VERLAG
Secret Service
Postfach 870
3440 Eschwege**

G-LOC

Wer eine ordnungsgemäße Wirkung des Steuerpads haben möchte, der halte vor dem Einschalten des Geräts die Tasten *unten*, *Knopf 2*, *Start* gleichzeitig gedrückt! (Warum steht sowas eigentlich nicht in der Anleitung?!) ■

Arno Candel

Super Mario Bros.

Wenn auf dem NES alle Leben verheizt sind, ganz einfach auf Joypad 1 den Knopf A und auf Joypad 2 *Start* drücken. Nun kann man mit drei Leben im zuletzt gespielten Level weiterspielen. ■

Chris Geist

Chip's Challenge

Die in der Ausgabe 11/91 vorgestellten Paßwörter gelten auch für den PC. Allerdings gibt es dort keinen Fraktalgenerator. Und noch ein kleiner Tip, der leider nicht im Handbuch steht: Drückt man im Vorspann die Taste R, so kann man die Tastaturbelegung umdefinieren – über den Cursorblock spielt es sich wesentlich angenehmer! ■

Mad Mike

Stellar 7

Startet man das Spiel auf dem PC mit *STEL7 CHT*, so bekommt man unendlich Leben. ■

Claus Weißenberger

Marvel Land

Zunächst einmal die Liste aller Level-Paßwörter:

Level 1: *LUXCIE*, *MOLE*, *COASTER*, *CAPTAIN*, *CONDOR*, *FLORRIE*.

Level 2: *DENCHAN*, *TEPPOU UO*, *YARIMOGLE*, *JETMOGLE*, *SAMEZAME*, *DEMONANGLE*, *SYLPHE*.

Level 3: *BAKUDAN*, *BEROCANDY*, *BARBARA*, *O GUCCI*, *TOTENMOGLE*, *A LA MODE*, *SWEETIE*.

Level 4: *CHULIP*, *ICE-MAN*, *PENGINSAN*, *MEDUSAHEAD*, *CHAMELEON*, *TRIDENT*.

Und hier noch einige Tips zum Spiel selbst:

Es müssen vier Elfen aus den Händen böser Zauberer befreit werden. Gewinnt man am Ende eines Levels den Kampf gegen den Endgegner, wird jeweils eine Elfe befreit.

Im ersten Kampf wird an einem Walzenautomat *Junken Matches* gespielt, also das altbekannte Schere-Stein-Papier-Spiel, wobei man erstens gewinnen muß (der erste Druck auf C stoppt die Walze des Gegners, der zweite die eigene), und zweitens durch reaktionsschnelles Drücken des *Attack*-Knopfes dem Bösewicht eins auf die Mütze geben beziehungsweise sich verteidigen. Sieger ist, wer dreimal beim Angriff erfolgreich war.

Im zweiten Kampf geht es darum, den Wasserballon des Bösewichts durch Überfüllung zum Platzen zu bringen und gleichzeitig den eigenen trocken zu halten. Am einfachsten geht es mit Dauerfeuer auf die dritte Pumpe der zweiten Reihe, die dritte Pumpe der ersten Reihe leert den eigenen Ballon.



In der dritten Runde gilt es, auf einer Wand von Dreh- tafeln eines der ähnlich aus- sehenden Symbole zu identi- fizieren. Wer als erster drei Mal erfolgreich war, hat ge- wonnen.

Im vierten Kampf taucht man gleichzeitig mit dem Feind in einem Feld aus 9 Löchern unter. Beim Auftau- chen gilt es, ähnlich wie im ersten Teil, rechtzeitig an- zugreifen oder zu verteidigen. Gewinner ist, wer drei Treffer landen konnte. ■

Thunderstick

Turn 'n' Burn

Die folgenden Codes sollte man eintippen, während die Highscoreliste gezeigt wird:

WARDEN, DIAMOND, MAGGOT, KNUCKLES, MOUSEMAT, PRANG, ES-SEX, FLOSSY. ■

Spirit

Crystals of Alborea

Hier gibt es zwei weitere Möglichkeiten, sich das Le- ben etwas einfacher zu ma- chen. Will man mit einem Schlag alle vier Kristalle in seinem Besitz haben, so wählt man im Auswahlmenü den Prinzen an, klickt auf das Flaschensymbol und drückt dann vier Mal die Tasten- kombination CTRL-G. Nun verläßt man Jarel kurz und wählt ihn danach gleich wie- der an, um das erweiterte Inventar zu bewundern. Auf ähnliche Weise kann man auch für ein monsterloses Leben in Silmarils sorgen: Wieder Jarel nebst Flasche anklicken, dann einmal CTRL-M drücken, die Karte anwählen, wieder verlassen und nochmals anwählen. Entdeckt wurde dieser Cheat auf dem ST, sollte aber auch auf dem Amiga funktionie- ren. ■

Manuel Gerber

Super Mario Land

Einige Tips für den Game- Boy-Klassiker:

Gelegentlich gibt es hier das Problem, daß man als Su- per-Mario gewisse Gänge nicht betreten kann, weil man einfach zu dick ist. Mit einem kleinen Trick kann man jedoch auch solche Gänge betreten, was bei- spielsweise in Welt 1.3 ganz einträglich sein kann. So geht man vor: Man führt die Figur ganz einfach an den Eingang des entsprechenden Gangs heran, drückt das Steuer- kreuz mehrmals nach gleich- zeitig nach unten und rechts. Sobald Mario teilweise im Gang ist, hält man das Steu- erkreuz nach rechts unten fest und quetscht sich mittels des A-Knopfes durch den Gang. ■

Christian Nissen

Hat man alle Leben verlor- en, wartet man einfach die Meldung *Game Over* ab und drückt dann schnell hinter- einander auf die *Start*-Taste. Mit etwas Glück erscheint Mario dann mit zwei Extrale- ben in der zuletzt gespielten Welt. ■

Chris Geist

Battle Isle

Das *Battle-Isle*-Fieber hat scheinbar voll zugeschlagen - innerhalb einer Woche tru- delten über zehn Briefe mit Paßwörtern und Strategie- tips hier ein. Klar, daß hier nicht alle abgedruckt werden können, es mußte leider eine Auswahl getroffen werden. Zunächst einige generelle Hinweise:

Anfangs sollte man seine stärksten Einheiten so oft wie möglich in den Kampf schicken, um Erfahrung zu sammeln. So erhält man sehr schnell eine starke Einheit, die sehr viel Schaden anrich- ten kann.

Das erste Ziel sollte die Zerstörung der Kampfprobo-

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,00	Larry III, komplett deutsch, 1 MB	89,00
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,00	Larry V, 1 MB	+ a.A.
AMOS - Compiler	59,00	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
AMOS 3 D	74,50	Lemmings Data Disk 1 u. 2, je	39,90
Battle Isle, deutsch	74,50	Loom, komplett deutsch	75,00
Bill Elliot's Nascar Challenge, dt.	74,50	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Birds of Prey	+ a.A.	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Bundesliga Manager professional	74,50	Manchester United Europe, dt.	64,00
Cadaver, komplett deutsch	67,00	Master Golf, Handbuch deutsch	+ 86,50
Cadaver Level Disk, deutsch	39,50	Mega-Lo-Mania, deutsch	81,50
Castles, Handbuch deutsch	64,50	Merces, Handbuch deutsch	67,00
Cruise for a Corps, Handb. deutsch	67,00	Monkey Island, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Darkman, Anleitung deutsch	64,00	Nebulus 2, Anleitung deutsch	64,00
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50	Outrun Europe, Anleitung deutsch	64,00
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	R - Type II	67,00
Elvira II, kpl. deutsch, 1 MB	+ 71,50	Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	74,50	Red Baron	+ 82,50
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50	Rise of the Dragon	+ 79,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt., 1 MB	74,50	Robin Hood, kpl. deutsch	64,00
F 16 Falcon Collection incl. Mission	79,00	Silent Service II, dt. Handb., 1 MB	79,50
Disk I u. II, Handbuch deutsch	89,90	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handb. deutsch	75,00	Space Quest III, kpl. deutsch	89,00
Flames of Freedom, kpl. deutsch	74,50	Space Quest IV	+ 89,00
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,00	Starflight II, Handbuch deutsch	64,00
Grand Prix (Formel I), Handb. dt.	+ 81,50	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,00	Their finest Mission 1	39,90
Heart of China, 1 MB	+ 79,50	Thunderhawk, Handbuch deutsch	71,50
Hunter, deutsch	74,50	UMS II, Handbuch deutsch, 1 MB	74,50
Indiana Jones (Grafik Adv.), kpl. dt.	69,00	Winzer, komplett deutsch	69,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	Wolfpack, Handbuch deutsch, 1 MB	75,00
Kathedrale, komplett deutsch	89,00	ZakMcCracken, kpl. deutsch	67,00
Kings Quest V, 1 MB	89,00	X-Copy II prof. Version 5.0	79,00

AMIGA - CDTV

Hound of Baskerville	74,50	Women in Motion	74,50
Lemmings	71,50	Wrath of the Demon	71,50
Psycho Killer	74,50	F 16 Falcon incl. Mission I u. II	112,50
Sim City, deutsche Anleitung	74,50		

ATARI ST

Airbus A 320, komplett deutsch	99,00	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00
Bundesliga Manager professional	74,50	Master Golf, Handbuch deutsch	86,50
Cadaver Level Disk, deutsch	39,50	Manchester United Europe, Anltg. dt.	64,00
Das Boot, Anleitung deutsch	74,50	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00	Mega-Lo-Mania, deutsch	69,00
Chaos Strikes Back	69,00	Merces, Anleitung deutsch	+ 67,00
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Pirates, Handbuch deutsch	65,00
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	74,50	Railroad Tycoon, Handb. deutsch	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	89,00	Silent Service II, Handb. deutsch	79,50
Grand Prix, Formel 1, Handb. dt.	+ 81,50	Strikefleet, Anleitung deutsch	64,00
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,00	Their finest Hour, dt. Anl., 1 MB	75,00
Kick Off II, dt. Anleitung	56,00	Their finest, Mission 1	39,90
Loom, kpl. deutsch	75,00	Thunderhawk, Handbuch deutsch	71,50
Indiana Jones (Grafik Adv.), kpl. dt.	69,00	Traders, Anltg. deutsch	69,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00	Ultima VI, Anltg. deutsch	+ a.A.
Lemmings, Anleitung deutsch	64,00	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Lemmings Datadisk	39,90	Wolfpack, Handbuch deutsch	69,00
Mad TV, konnplett deutsch	74,50	Zak McCracken, kpl. deutsch	69,00

IBM

Airbus A 320, komplett deutsch	+ * 99,00	Bay Hill Club und Pinehurst, je	* 44,00
Airline Transp. Pilot (SubLogic)	* 89,50	MAD TV, komplett deutsch	* 89,00
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,00	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	* 88,00
Bundesliga Manager professional	* 74,50	Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 69,00
Civilisation, Handbuch deutsch	+ * 89,90	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD	* 89,50
Conquest of the Longbow(R.Hood)	+ * a.A.	Police Quest III VGA	* 89,00
Cruise for a Corps, Handb. dt.	+ * 74,50	Pools of Darkness, kpl. deutsch	* 89,00
ELITE plus, Handbuch deutsch VGA	* 89,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 82,50
Eye of the Beholder, kpl. deutsch	* 89,00	Rasender Reporter, kompl. dt.	* 69,00
Eye of the Beholder II	+ * 74,50	Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 89,00
F 117 A Nighthawk(Stealth F.2.0)	* 89,90	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	* 89,00
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	* 89,90	Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
F 15 Desert Storm Scenery Disk	* 39,90	Deutsches Handbuch f. Secr. Weapons	22,50
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt.	+ * 127,00	Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	* 144,00	Sim Earth, deutsch	* 95,00
Great Courts II, Handbuch deutsch	* 74,50	SimCity u. Populous, Handb. dt.	* 74,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 89,90	Space Quest III kpl. deutsch!!	* 89,00
Heart of China VGA od. EGA, je	* 89,00	Space Quest IV, VGA kpl. deutsch	+ * 89,00
Heart of China, CD-ROM	+ 99,00	Strike Commander	+ * 89,00
Hero Quest, Anltg. deutsch	* 74,50	Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,00
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	* 75,00	Their f. Hour Scenery Disk, dt.	* 33,90
Jet Fighter II	* 89,90	Ultima VII	* 89,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, deutsch	* 99,00	Willy Beamish VGA (SIERRA)	* 89,00
Kathedrale, kompl. deutsch	* 89,00	Wing Commander I HD od. LD je	* 79,00
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	* 99,00	Wing Commander II	* 89,00
Kings Quest V, CD-ROM	+ 99,00	Wing Comm. II Sprachausgabe	* 39,90
Larry I, CD-ROM	+ 99,00	Wing Comm. Scenery Disks I u. II je	* 39,90
Larry III, Komplett deutsch!!	* 89,00	Zak McCracken, kpl. deutsch	* 69,00
Larry Triple Pack (I, II u. III)	* 109,00	Eliminator-Game-Card (f.2.Joysticks)	69,50
Larry V, Handbuch deutsch	* 89,00	Gravis-Joystick, schwarz	81,95
Lemmings, Handbuch deutsch	* 79,00	AdLib-Soundkarte deutsch	* 205,00
Lemmings Datadisk 1 u. 2, je	* 39,90	* auch auf 3,5" Disketten	
Links, Golf-Simulation, Handb.dt.	* 94,50	+ = Bei Drucklegung noch n. lieferbar	
Links Courses: Firestone, Bountiful,		Änderungen vorbehalten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,- · UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,00 DM · POST-NACHNAHME 8,-
AUSLAND NUR VORKASSE + 15,- DM

RUFEN SIE UNS AN:

☎ 0 21 03 - 4 20 88 ODER 01 61 - 2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 · 4010 HILDEN

KEIN LADENVERKAUF - NUR VERSAND.



ter sein. Die Gegenpartei kann dann nur noch durch Zerstörung aller Einheiten gewinnen.

Das Klemmen und Blocken, das im Handbuch beschrieben wird, ist eine sehr gute Strategie. Besonders wenn die Gegenpartei auf der Straße steht, wird sie nicht viele Chancen haben.

Sind in einer Landschaft mehrere Depots verteilt, sollte man sich vorerst nur auf die Depots mit den besseren Truppen konzentrieren. Dadurch sichert man sich zumindest eines der Depots.

Stehen zwei Robotertruppen vor einem Depot, sollte man den Gegner zuerst das Gebäude besetzen lassen. Im nächsten Zug greift man das Depot einfach an - so vermeidet man nicht nur den

Kampf mit der Gegenpartei, sondern übernimmt sie auch noch.

Sollte der Gegner ein Depot besetzen, so kann man mit seinen Einheiten die Felder ringsherum besetzen, so daß keine neuen Truppen auf das Spielfeld gebracht werden können.

Verfügt der Gegner über ein Transportflugzeug, muß immer eine schlagkräftige Truppe vor dem Hauptquartier gelassen werden. Der Gegner kann nämlich lange Strecken zurücklegen und das Hauptquartier schnell erobern.

Thorsten Hondorf

Grundsätzlich sollte man versuchen, einzelne Einheiten auf das Maximum zu bringen - Qualität statt Quantität ist empfehlens-

wert! So ist es möglich, mit etwa sechs Einheiten, die auf Maximum stehen, etwa 20 Einheiten mit kleiner Kampfstärke ohne Probleme zu zerstören.

Ist man von der Quantität her unterlegen, und das ist gegen den Computer meistens der Fall, sollte man nie in die Offensive gehen. Die beste Strategie ist es, dem Computergegner nie die Möglichkeit zu geben, mehrere Einheiten gleichzeitig anzugreifen. Gebäude, Berge oder auch dichter Wald stehen dabei hilfreich zur Seite. Dann kann man aus defensiver Position den Gegner zwingen, zwei bis drei Einheiten zu opfern.

Noch einige kleine Tips zu den einzelnen Einheiten: *Mechfusiliers* und *Supporter* sind für sich alleine recht wir-

kungslos, in ihrer Kombination ergeben sie jedoch eine schlagkräftige Truppe. *Recon Squads* sind ganz praktisch, da sie auch aus der zweiten Reihe angreifen können. Besitzt der Gegner sehr viele Bodentruppen, ist die *Heavy Artillery* ganz nützlich. Kämpfen *Mosquitos* gegen *Air Cavallery*, so haben die Blutsauger meist die Nase vorn. Allerdings kann nur die Kavallerie auch Bodenziele angreifen. *Battle Tanks* mit maximaler Kampfkraft erzielen durchschlagende Erfolge.

Axel Schulz

Und hier noch eine Liste mit allen Paßwörtern und einigen zusätzlichen Informationen zu den einzelnen Levels von *Battle Isle*.

M. Detering & A. Schäfer

Codes zu Battle Isle											
Abkürzungen:											
HH - Two-Player Level						HC - One-Player Level					
U - Anzahl der Units						F - Anzahl der Factories					
D - Anzahl der Depots						N - Unbesetzte Gebäude					
P1 - Player 1						P2 - Player 2					
Level	HH/HC	Code				Level	HH/HC	Code			
00	HH	FIRST				08	HH	TIGER			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	6	6				U	35	32		
	F	0	0				F	0	0	1	
	D	0	0				D	0	0		
01	HH	GHOST				09	HH	SNAKE			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	7	7				U	19	19		
	F	0	0				F	0	0	1	
	D	0	0				D	0	0	2	
02	HH	GAMMA				10	HH	ZENIT			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	16	18				U	23	23		
	F	0	0				F	0	0	1	
	D	0	0				D	0	0	2	
03	HH	MARSS				11	HH	DONNN			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	15	17	N			U	52	49		
	F	0	0	2			F	0	0	2	
	D	1	1				D	0	0		
04	HH	EAGLE				12	HH	VESTA			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	20	21				U	29	30		
	F	0	0				F	0	0	6	
	D	0	0				D	0	0		
05	HH	METAN				13	HH	OXXID			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	5	6	N			U	8	8		
	F	0	0	2			F	0	0	2	
	D	0	0	2			D	0	0	4	
06	HH	FOTON				14	HH	DEMON			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	22	22	N			U	83	83		
	F	0	0	2			F	4	4		
	D	0	0	2			D	3	3		
07	HH	POLAR				15	HH	GIANT			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	3	3	N			U	67	64		
	F	0	0	4			F	0	0	4	
	D	0	0				D	0	0	5	
16	HC	CONRA				17	HC	PHASE			
	P1	P2					P1	P2			
	U	7	5				U	5	7		
	F	0	0				F	0	0		
	D	0	0				D	0	0		
18	HC	EXOTY				19	HC	MOUNT			
	P1	P2					P1	P2			
	U	7	9				U	7	11		
	F	0	0				F	0	0		
	D	0	0				D	0	0		
20	HC	FIGHT				21	HC	RUSTY			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	14	13	N			U	10	13		
	F	0	0				F	0	0	1	
	D	0	0	2			D	0	0	3	
22	HC	FIFTH				23	HC	VESUV			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	23	27				U	13	28		
	F	0	0				F	1	0		
	D	2	3				D	0	0	2	
24	HC	MAGIC				25	HC	SPACE			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	15	30	N			U	14	27		
	F	0	0	4			F	0	0	2	
	D	0	0	1			D	0	0	2	
26	HC	VALEY				27	HC	TESTY			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	10	20				U	34	23		
	F	0	0				F	0	0	2	
	D	0	1	3			D	0	0	6	
28	HC	TERRA				29	HC	SLAVE			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	27	48	N			U	39	62		
	F	0	0	1			F	0	0	1	
	D	1	2	1			D	0	0	2	
30	HC	NEVER				31	HC	RIVER			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	19	28	N			U	67	53		
	F	0	0	2			F	0	0	1	
	D	0	0	2			D	0	2	2	
32	HH	EUROP				33	HH	STORM			
	P1	P2					P1	P2	N		
	U	21	23	N			U	109	91		
	F	0	0	6			F	0	0		
	D	0	0				D	2	1	3	

Für Leute, die von den Kämpfen noch nicht genug gefordert wurden gibt es hier noch 2 Zusatzlevel



SEIT 6. DEZEMBER AM KIOSK...

DAS ARK TU SPECIAL

SONDERAUSGABE 14



aktueller
software
markt
SPECIAL

LÖSUNGEN:

LARRY 5
POLICE QUEST 3
MARTIAN DREAMS
WING COMMANDER 2
DEATH KNIGHTS



ZU GEWINNEN:
10 GAME BOYS!

GAME BOY SPECIAL
DIE BESTEN SPIELE

PLUS:

DAMOCLES
HARD NOVA
PLANETFALL
DEMON'S TOMB
DRACHEN VON LAAS
& mehr...

Mit:
LARRY V
POLICE QUEST III
WING COMMANDER II
DEATH KNIGHTS OF KRYNN
DAMOCLES
DRACHEN VON LAAS
MARTIAN DREAMS
...

& SUPER GAME-
BOY-SONDERTEIL

...AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Lemmings

Die Levelcodes der PC-Version sind etwas anders ausgefallen, aber hier sind sie! ■

Marco Gersemsky

FUN:	CODE
01	-START-
02	IKHNLHCCCQ
03	NJLDLCADCY
04	JNLHCIOECY
05	LDLCAJNFCK
06	DLCIJNLGCT
07	HCAONNLHCX
08	CINNLDLICJ
09	CAKHMDLJCK
10	MKJOLHCKCP
11	OJMDHICALCO
12	JOLHCMOMCV
13	MDLCEJLNCV
14	DLCIJNMOCM
15	LCANNMDPCJ
16	CMONMLHQCL
17	CEJJNNHBDP
18	IJHNFLBCON
19	NJNFHCEDDN
20	JNNHCINEDK
21	NNHCAKNFDU
22	NHCMKLLGON
23	LCENLLFHDV
24	CINLLNHIDO
25	CAKJMNHJDT
26	IKHMNLBKDN
27	NJMFLCALDU
28	HMNLBIOMDT
29	ONHCAJNNDM
30	FLCMJLMODR

TRICKY:	CODE
01	HCENLMNPDS
02	CMNLMFLQDX
03	CAJJLDMBEV
04	MKJNLICCEJ
05	NHLLICEDER
06	HLDMCINEES
07	LLICAJLFEP
08	DMCMJLLGEY
09	MCAOLLDHES
10	CMNLLDMIEO
11	CEKJOLIJ EJ
12	IKJOLICKEO
13	NHMLICAL EW
14	HOLICMOMEW
15	MDMCAJLNEU
16	LMBIJNOOEY
17	ICANLMLPEU
18	CINLMDMQET
19	CAKHMMIBFN
20	IJJLFMCCFR
21	NHLFMCEDFQ
22	HLFMCIOEFW
23	NNICEJNFFK
24	NMBMJNNGFW
25	MCENLLFH FY
26	BINNFIIFM
27	CAJJMF MJFR
28	IKHONICKFP
29	OHMFMCALFW
30	HMFMCIOMFP

TAXING:	CODE
01	ONICEKLNFS
02	FMCIKLMOFR
03	ICEOLONPFY
04	CINNMF MQFY
05	GAJJNLHBGQ
06	IJHLLHGC GV
07	NHNDHGADGM
08	HLDLGMNEGL
09	LDLGAJNF GS
10	DLGIJNLGGL
11	LGANNLDHGY
12	GINNLDLIGR
13	GAJHMLHJGV
14	IKHMDLGKGL
15	NHMDLGELGL
16	HMDLGMMNGU
17	MDLGEJLNGN
18	LHGMJNOOGO
19	HGENNOLPGL
20	GMOLOLHQGT
21	GAKHNNHBHS
22	IJJLFLGCHW
23	OHLFLGADHS
24	HLFLGINEHK
25	LFLGAKLFHU
26	NHGMKNNGHJ
27	LGANNLFHHL
28	GMNNLNHIHM
29	GAKJMFHJHT
30	IJHMFLGKHN

MAYHEM:	CODE
01	NJMFLGALHM
02	HONHGMOMHO
03	ONHGEKLNHX
04	FLGIJNMOHX
05	HGAOLONPHJ
06	GIOLONHQHS
07	GAJJLDMBIN
08	IKHNLI GCIL
09	NHLDMGEDIV
10	HLDMGIOEIL
11	NDIGAKNF IU
12	DMGIJNLGIO
13	MGANNLDHIL
14	GINNLDMI IU
15	GAKHMDMJIV
16	IKHOLIGKIU
17	NJMMDGALIM
18	HMDMGIOMIU
19	OLIGAKLNIT
20	LIGIJNOOIN
21	MGANNMDPIU
22	GINNMDMQIN
23	GAJJNNIBJW
24	MJJNNIGCJT
25	NJLFGADJW
26	JNNIGMNEJJ
27	LNIGAKLFJL
28	FMGIJNLGJR
29	MGANNLFHJO
30	GMOLNNI IJQ

Legend of Faerghail

Wenn man seine Charaktere sehr schnell in höhere Ränge befördern möchte, ist folgendes Vorgehen ganz praktisch: Man besorge sich die *Totenmaske* aus dem vierten Level der Elfenpyramide und nehme einen möglichst schwachen Charakter in die Party auf. Diesen läßt man die Maske benutzen, woraufhin man gegen ihn kämpfen muß, was eigentlich nicht allzu schwer sein sollte. Wenn man dann gewonnen hat, bekommen die Charaktere mindestens 1.500 Erfahrungspunkte, Krieger, Barbaren und Paladine sogar über 3.000 Punkte. Das Ganze kann man natürlich beliebig oft wiederholen. Und wenn wir gerade beim Thema Erfahrungspunkte sind: Man sollte sich unbedingt vor den Unholden im sechsten Level der Zwergenminen in Acht nehmen! ■

Oliver Kredewahn

Nebulus II

Während des Vorspanns kann man sich aussuchen, ob man in Turm 5, 9 oder 13 beginnen möchte. Dazu sind ganz einfach die magischen Worte *ICEHOUSE*, *LOVEANDLOVE* oder *GREENTREES* einzutippen und die Bestätigung durch ein kurzes Bildschirmflackern abzuwarten. ■

Martin Busch

Golden Axe

Freie Levelwahl für alle! Im *Select Player*-Menü drückt man einfach eine Ziffer zwischen 1 und 8, wählt seine Figur aus und drückt anschließend den Feuerknopf. Zu beachten ist allerdings, daß die Ziffer nicht auf dem numerischen Tastenblock, sondern in der oberen waagrechten Reihe gedrückt wird. ■

Julian Bahrs

Riding Hero

Hier sind die 18 Paßwörter:
BBHNBH, *BBKQCG*,
BBTHCH, *BCSHDG*,
BCTQDH, *BRFBFG*,
BRFMFH, *CQDLGG*,
CQNCGH, *CQSCHG*,
CQSMHH, *MGJCJG*,
MKGLJH, *MGTGKG*,
RBPGKH, *RBTBLG*,
RBTDLH.

Mit diesen Codes hat man das Motorrad *Type 3* mit den folgenden Daten in Runde 18: *Speed 330*, *Power 125*, *Body 40*, *Tire 100*. ■

Dennis Klemann

M.U.D.S.

Ein kleiner Tip, um schnell zu Geld zu kommen: Man sucht sich seine drei lahmsten Typen aus, oder kauft sich welche. Dann geht es in den Trainermodus und läßt die Drei trainieren, je länger, desto besser. Danach geht es auf den Sklavenmarkt, wo jeder der Typen für rund 10.000 Mäuse verscherbelt werden kann. ■

Hoga

Soccer Boy

Noch ein paar Paßwörter für den Game Boy:

22431, 03331, 53031, 36331,
 17231, 42931, 56131, 51331,
 97131, 08631, 01631. ■

Michael Koppe

B.A.T.

Nach der Ankunft am Astroport sollte man schnellstmöglich zur Spielhalle gehen und dort den Spielautomaten anwerfen und wieder ausschalten. Danach sollte man den Raum absuchen - man findet die gesamte Ausrüstung des Spiels (außer der DOP-Karte) auf dem Boden der Spielhalle. Herausgefunden wurde dies auf einem C-64, könnte aber auch auf anderen Systemen funktionieren. ■

Stefan Thür



Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 GRÖBENZELL

Telefon: 08142/9011

Telefon: 08142/8273

Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.
ALIEN STORM
BACK TO THE FUTURE 3
BASKET MANAGER DT.
BETRAYAL DT.
BLACK GOLD KOMPL. DT.
BÖRSENFIEBER KOMPLETT DT.
BUCK ROGERS
BUNDESLIGA MANAGER DT.
CAPCOM COLLECTION DT.
CHAMPIONS OF KRYNN DT.
CONQUESTADOR DT.
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.
DARKMAN DT.
DEATH KNIGHTS OF KRYNN
DER PREIS IST HEISS DT.
ELVIRA DT.
F1 G.P. CIRCUITS
F15 STRIKE EAGLE
F-16 COMBAT PILOT DT.
FINAL FIGHT DT.
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER
GLUCKSRAD KOMPL. DT.
GUNSHIP DT.
HAEGER DER SCHRECKLICHE DT.
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.
HERO QUEST RETURN OF WITCHLORD
INVEST DT.
JAHANGIR KHAN SQUASH DT.
JAMES POND COLLECTION
KICK OFF 2 DT.
LAST NINJA 3 DT.
LOGICAL DT.
MAGIC CANDLE
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.
MANIAC MANSION KOMPL. DT.
MEGA TWINS
MERCS DT.
MIDNIGHT RESISTANCE DT.
MOVIE COLLECTION
NAVY SEALS CARTRIDGE
NORTH AND SOUTH DT.
OIL IMPERIUM DT.
OUTRUN EUROPE * DT.
PANG CARTRIDGE DT.
PHANTASIE BONUS EDITION
PICK N PILE
PIRATES DT.
POOLS OF RADIANCE
POTPANIC DT.
POWER UP COMPILATION
PROJECT: STEALTH FIGHTER
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.
RAINBOW COLLECTION DT.
RALF GLAU EDITION DT.
RBI 2 BASEBALL DT.
REEDEREI DT.
RETURN OF MEDUSA DT.
RICK DANGEROUS 2 DT.
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE
RODAND DT.
ROLLING RONNY DT.
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.
SHADOW DANCER DT.
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE
SKULL AND CROSSBONES
SPEEDBALL 2 DT.
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.
STARBYTE SUPERSOCCER DT.
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.
SUPER SIM PACK DT.
SUPREMACY
SWAP DT.
SWITCHBLADE DT.
SWIV
SYSTEM 3 PACK
TESTDRIVE 2 COLLECTION
THUNDERJAWS
TIE BREAK DT.
TRANSWORLD DT.
TERRICANE 2 DT.
ULTIMA 6
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.
VIZ
WINZER KOMPL. DT.
WORLD CHAMP. BOXING
WORLD CHAMP. SOCCER DT.
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.

PC/IBM

7 COLORS DT.
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT
BILL ELLIOTS NASCAR RACING DT.
BIRDS OF PREY DT. VGA
BLACK GOLD KOMPL. DT.
BLOODWYCH DT.
BLUES BROTHERS DT.
BUDOKHAN NUR 5.25
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.
CASTLES VGA DT.
CIVILIZATION DT.
CODENAME ICEMAN
COMMAND H.Q. DT.
CONQUEST OF LONGBOW VGA
DER RASENDE REPORTER DT.
DEMONIAK
ELITE GOLD VGA VERS. DT.
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.
F16 FALCON MK 3 DT.
GATEWAY TO SAVAGE...
GREAT COURTS 2 DT.
GUNSHIP 2000 DT.
HEART OF CHINA VGA
IMMORTAL DT.
INDIANA JONES 3 ADV. DT.
JET FIGHTER
JET FIGHTER 2 VGA
KAISER KOMPL. DT.
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD
K L A X NUR 5.25
LARRY 1 VGA VERS.
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.
LEMMINGS DT.
LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA
LINKS NUR VGA
LINKS SCENERY DISKS JE
LOGICAL DT.
M1 TANK PLATOON DT.
MAD TV DT.
MAGNETIC SCROLL COMPILATION
MARTIAN MEMORANDUM
MEGA FORTRESS
MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA
MERCHANT COLONY DT.
MIGHT & MAGIC 3
MIKE DITKA FOOTBALL
M.U.D.S. NUR 3.5
NO GREATER GLORY
PGA TOUR GOLF DT.
POOLS OF DARKNESS VGA
POLICE QUEST 3 VGA HD
POPULUS DT.
POWERDROME NUR 5.25
PROMISED LANDS - POPULUS SCENERY
RAILROAD TYCOON DT.
RED BARON VGA KOMPL. DT.
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.
RULES OF ENGAGEMENT
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
SILENT SERVICE 2 DT.
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.
SIM EARTH DT. VERS. VGA
SPACE QUEST 1 VGA
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA
SPELLCASTING 201
SPEEDBALL 2 DT.
STARBYTE SUPERSOCCER DT.
STORMVJUK SU 25 DT.
SWAP DT.
TEAM SUZUKI DT.
TERMINATOR
TESTDRIVE 2 COLLECTION
THEIR FINEST HOUR
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK
TIMEQUEST
TONY LA RUSSAS BASEBALL
ULTIMA 6
ULTIMA 7
WEAVER 2.0
WILLY BEAMISH VGA HD
WILD WEST WORLD DT.
WING COMMANDER VGA
WING COMMANDER 2 VGA
WING COMM. 2 SPEECH PACK
- 386/486 SOUNDBLASTER
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 JE
WINZER KOMPL. DT.
WRATH OF THE DEMON
XENON 2 MEGABLAST
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA
ZAK MC KRACKEN DT.

ATARI/AMIGA

7 COLORS
AIRBUS 320 1MB DT.
AMNIOS DT.
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB
BARBARIAN 2 - PSYGNOSIS
BATTLECHESS II DT.
BATTLE ISLE DT.
BIG DEAL
BIRDS OF PREY 1MB
BLACK GOLD KOMPL. DT.
BLUES BROTHERS DT.
BREECH 2
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.
CADAVER DT.
CADAVER NEW LEVELS DT.
CASTLES DT. 1MB
CENTURION DEF. OF ROME DT.
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.
CHAOS ENGINE DT.
CONQUESTADOR DT.
COVERT ACTION DT.
CRUISE FOR A CORPS DT.
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB
DAS BOOT 1 MB DT.
DEATH KNIGHTS O. KRYNN KOMPL. DT. 1MB
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.
DEUTEROS DT.
DOUBLE DOUBLE BILL
DUNGEONMASTER DT (1MB)
ELF
ELVIRA DT. 1 MB
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT.
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB
F-19 STEALTH FIGHTER DT.
FACE OF - ICEHOCKEY - DT.
FATE GATES OF DAWN DT.
FIRST SAMURAI DT.
FLAMES OF FREEDOM DT.
FLIGHT OF THE INTRUDER DT.
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.
FORMULAR 1 GRAND PRIX DT.
GLUCKSRAD KOMPL. DT.
GODS DT.
GREAT COURT 2 DT.
HARD NOVA DT.
HILL STREET BLUES DT.
INDIANA JONES 3 ADV. DT.
JIMMI WHITES SNOOKER DT.
KATHEDRALE KOMPL. DT.
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE
KINGS QUEST 5 1 MB
LAST NINJA 3 DT.
LEMMINGS DT.
LEMMINGS DATA TAXING/MAYHEM * je
LIFE & DEATH 1 MB
LORD OF THE RINGS DT.
LOTUS TURBO 2 DT.
M1 TANK PLATOON DT.
MAD TV DT. 1MB
MAGIC POCKETS DT.
MANCH. UNITED EUROPE DT.
MEGA LO MANIA DT.
MEGATRAVELLER 2 DT.
MIG 29 SUPERFULCRUM DT.
NEBULUS 2
OUTRUN EUROPE DT.
PEGASUS
PGA TOUR GOLF DT.
POOL OF RADIANCE DT.
POWERMONGER DT.
POWERMONGER DATA DISK DT.
PROJECT PROMETHEUS DT.
R-TYPE 2 DT.
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB
RAINBOW COLLECTION DT.
RED BARON 1MB
RETURN OF MEDUSA DT.
RISE OF THE DRAGON 1 MB
ROBIN HOOD DT.
RODAND
ROLLING RONNY DT.
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB
SHADOW SORCERER KOMPL. DT.
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.
SIM EARTH DT.
SIMPSONS
SPACE QUEST 4 1 MB
SPIRIT OF ADVENTURE DT.
STARBYTE SUPERSOCCER DT.
STARFLIGHT 2 DT.
STRATEGO
STRIKE FLEET DT
SWAP DT.
TERMINATOR 2
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB
THEIR FINEST HOUR MISSION
THINK CROSS DT.
THUNDERHAWK
THUNDERJAWS DT.
TESTDRIVE 2 COLLECTION
TIP OFF DT.
TRADERS DT.
ULTIMA 6 * 1 MB
UTOPIA DT.
VROOM DT.
WINZER KOMPL. DT.
WOLFPACK DT. 1 MB
ZAK MC KRACKEN DT.
ZONE WARRIOR DT.

AMIGA CDTV

CD TV GRUNDGERÄT 1499,00
PROGRAMME AUF ANFRAGE!!

PREISHITS AMIGA

ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2
ARKANOID REV. OF DOH
BATMAN THE MOVIE
BEACH VOLLEY
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY
BLOODMONEY
BMX SIMULATOR
BUBBLE BOBBLE
BUDOKHAN
CABAL
CALIFORNIA GAMES
CARRIER COMMAND
CLOUD KINGDOM
CONFLICT EUROPE
CONQUEROR
DEADLINE - INFOCOM
DEFENDER OF THE CROWN
DOGS OF WAR
DRAGON NINJA
DYNASTY WARS
ENCHANTER - INFOCOM
F-16 COMBAT PILOT
FERRARI FORM. 1
FLOOD
FULL CONTACT
GHOSTBUSTERS 2
HARD DRIVEN 2
HEAD OVER HEELS
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM
HOSTAGES
IMMORTAL 1 MB DT.
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES ACTION
INTERCEPTOR
IRON LORD
JET - SUBLOGIC
JUMPING JACKSON
KID GLOVES
KLAX
KULT
LAST NINJA 2
MIG 29 CODEMASTERS
MIAMI CHASE
NEW ZEALAND STORY
NORTH & SOUTH
OPERATION HARRIER
OUTRUN
PASSING SHOT
PLANETFALL
POPULUS DT.
POPULUS DATA
POWERDRIFT
POWERDROME
PRO BOXING
RICK DANGEROUS 1
ROCKET RANGER DT. VERSION
ROCKSTAR
R-TYPE
RVF HONDA
SHADOW OF THE BEAST 1
SHERMAN M4
SHINOBI
SHUFFLEPACK CAFE
SINBAD
SILENT SERVICE 1
SIMULCRA
SKI OR DIE DT.
SKYCHASE
STARFLIGHT
STELLAR 7
STRIDER 2
STUNT CAR RACER
SUMMER EDITION
SUPERCARS 1
SWORDS OF TWILIGHT
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
TENNIS CUP
TURBO OUTRUN
TV SPORTS FOOTBALL
THYPOON THOMPSON
TURRICAN 1
WATERLOO
WINGS OF DEATH
WINGS OF FURY
WORLD CLASS LEADERBOARD
ZORK 1-3 JEWELS

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.
4 PLAYER ADAPTER
AMIGA TRACKBALL
AMIGA ACTION REPLAY 2
DISKBOX FÜR 80 X 3.5" DISKS
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3
EXTERNES LAUFWERK 5.25
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3.5
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER
MOUSEJOYSTICKVERLÄNGERUNG
MOUSEMATTE
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB
SYNCHRO EXPRESS 3
X-COPY 2 PROFESSIONAL
AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

SONDERPOSTEN C64 DISK

AFTERBURNER
CAVEMAN UGHLYMPICS
CYCLES
FERRARI FORMULA 1
FOOTBALLMANAGER 2
NEUROMANCER
OUTRUN
PITSTOP 2
PREDATOR 2
SKATE OR DIE
SKI OR DIE
STARFLIGHT DT.
STRATEGO
STRIDER 2
STRIKE FLEET
SUMMER OLYMPIAD
UN SQUADRON
X-OUT

Abgabe nur solange Vorrat reicht

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

AD LIB KARTE MIT COMPOSER
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000
CD ROM LAUFWERK INTERN
SOUNDBLASTER VERS. 2.0 DT.
SOUNDBLASTER PRO
MIDI BOX SOUNDBL. INCL. SEQUENCER
SOUNDBLASTER DEVELOP. KIT
SOUNDMASTER 2 COVOX
ROLAND LAPC 1 & MIDI
ROLAND MIDIBOX MCB 1
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS

LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er
3.5" 2 HD NoName 10er
5.25" 2 DD NoName 10er
5.25" 2 HD NoName 10er

9.90
19.90
5.90
12.90

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 15 Versand



- 1

2

3

4

5

6

Schmiede
Targoon Smithy
Gordon Smith
Warriors Outfitter
Sharp Weapon Smith
Canton's Smithy
Hornesty Shop
- 1

2

3

4

5

6

7

8

Gilde
Noblemen
Dark Wizard
Mangar's
Guild of Thieves
Guild of Squirm
Damen Guild
Dying Shadows
Dead Souls
- 1

2

3

4

5

6

7

Kapelle
Renegard Dome
Abraxas Monastery
Opal Fire Church
Egders Blast House
Brain Soothers
Broken Bone Palace
Dumis Embassy
- 1

2

3

4

5

6

Bank Tower
Iron Traveler's
Bank of Chaos
Central Pulse
Cach Wizard
Lunth's Marvel
- 1

2

3

4

5

6

7

8

9

Taverne
Traveller's Pub
Last Hope
Red Lion
Broken Souls
Thiefs Pub
Warlock's Pub
Braggard's Pub
Red Latern Pub
Warriors Tavern

Larvin



- 1

2

3

4

5

6

7

Hotel
Stone
Blue Inn
Hitcher's Inn
Golden Arrow
Hornesty Inn
Traveller's Fortunes
Hidden Forrest Inn
Licht's Inn

1

2

3

4

Laden
Smarty Store
Gresniks Equipment
Trasure Store
Glorius Tracker Shop

1

Beicht-Kapelle
Chapel of Souls

1

2

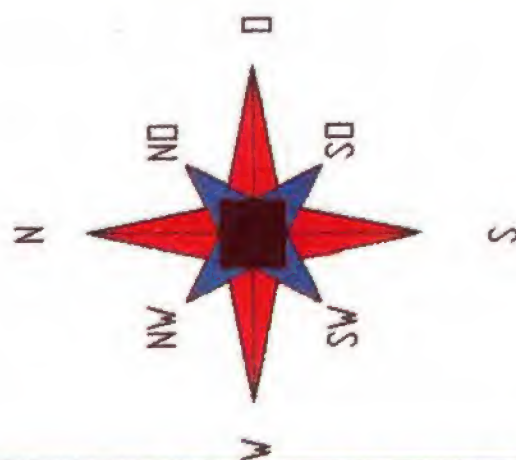
3

4

Bahnstation
Xantos Schuhe
Trank
Teleport

1

Treppe nach unten



by Thomas Hoegerl

C 1991

Fate – Gates of Dawn

Eine sehr schöne Karte von Larvin erhielten wir von Thomas. Auf daß sie allen Abenteurern eine Hilfe sei. ■

Thomas Högerl

Apprentice

Wenn man nicht gleich den erstmöglichen Ausgang ansteuert, kann man des öfteren ergiebige Bonuslevel aufsuchen.

- So etwa in Level 3, wenn man bis zum Ende der Plattform geht. Dort ist ein unsichtbarer Schalter, etwa in der Höhe von drei Steinen übereinander und einem Stein rechts. Wenn man den Schalter betätigt hat, erscheint zunächst einmal eine Insel in der Luft. Wenn man auf sie springt, sieht man eine kleine Bonushöhle mit einem Schlüssel, der einen weiteren Ausgang öffnet. Dieser führt nach Level 19, nach dessen Beendigung landet man in Level 4.

Ähnliches geschieht in Level 6, hier kann man sogar einige Level überspringen. Man beachtet den Levelausgang vorerst nicht, sondern spielt weiter, bis man zu einem Loch kommt. Den dortigen Türwächter tötet man, springt in das Loch, legt den Schalter um und nimmt sich den Schlüssel. Jetzt geht es durch den normalen Ausgang nach Level 7. Dort springt man direkt nach den ersten Pfeilen an der glatten Mauer hoch, nachdem man dort hängen bleibt, springt man nochmals und dann in den Gang hinein. Dieser führt zu einem Ausgang, den man mit dem Schlüssel aus Level 6 öffnet und der nach Level 26 führt. Von dort aus geht es dann in Level 11 weiter. ■

J.C. Buss

Might & Magic II

Hier einige Tips, mit denen die Party wesentlich besser dasteht, erspielt auf dem C-64:

Bis zu 1,6 Milliarden (!) Erfahrungspunkte (und damit die Fahrkarte nach maximal Level 149) erhält ein Charakter, der mit dem Spruch C 5/3 (*Frenzy*) gegen *Griffins* kämpft.

Die Höhe der Punkte hängt von den Eigenschaften des Charakters ab, bei Werten von 100 ist das Maximum erreichbar. *Griffins* findet man in Dreiergruppen in der Region B2 *Falcon Forest*, ihre Spezialität ist es, einen Charakter zu Stein zu verwandeln, was mit dem Spruch C 6/3 oder im Tempel geheilt werden kann. Benötigt werden ein *Cleric Level 5* und ein *Sorcerer Level 5*, die *Speedy Boots* wären auch ganz hilfreich. Weiterhin braucht man die Sprüche C 5/3 (*Frenzy*) mit Ziel auf den entsprechenden Charakter, und S 5/3 (*Sand Storm*) mit Ziel auf die *Griffins*, gegen sie hilft auch S 8/1 (*Incinerate*).

Wer viel Geld möchte, sollte sich zunächst einige Level hochtrainieren und dann östlich von *Castle Woodhaven* die *Pegasusse* killen. Dafür gibt es 360.000 Goldstücke. Mit 100.000 Goldstücken recht ergiebig ist auch der *Pegasus* namens *Meenu*, den man bei B1 9/9 findet.

Zwischen dem 140. und 170. Tag findet man bei B2 14/4 einen Zirkus. Entweder gewinnt man dort *Cutie Dolls*, oder man besorgt sich in *Castle Woodhaven*. Mit diesen begibt man sich zum alten Mann in der *Arca-ne Wild* (D3 7/13), von dort zum *Inner Limits Pool* (E3 10/12), der von Osten zugänglich ist. Nachdem man im Pool gebadet hat, geht man zurück zum Zirkus. Dort kann man durch das entsprechende Spiel einen Wert um 10 Punkte erhöhen:

Test of Strength – Might, Shell Game – Intelligence, Kissing Booth – Personality, Head Dunk – Endurance, Sack Race – Speed, Horseshoes – Accurcy, Lucky Dice – Luck.

Dies kann man solange wiederholen, bis man die Werte auf 100 hat. Vorher sollte man allerdings noch alle Items und Skills, die die Werte beeinflussen, deaktivieren. ■

Andreas Güldner

Fortress of Fear

Wenn man auf dem Game Boy in der Highscore-Liste W(Herz)W eingibt, hat man zu Beginn des Spiels die doppelte Anzahl von Leben. ■

Stefan Thür

Gremlins 2

Noch ein kleiner Modul-Poke für den C-64: POKE 4237,173. ■

Stephan Oehlmann

Super R.C. Pro-Am

Wenn man wegen eines Fahrfehlers schon so weit zurückliegt, daß man auf keinen Fall mehr gewinnen kann, sollte man sich etwas Zeit nehmen, die Strecke nochmals in Gegenrichtung abfahren und übersehene Buchstaben und Waffen einsammeln. Die kann man nämlich in den nächsten Anlauf übernehmen, was mit den anderen Extras leider nicht möglich ist. ■

Mad Mike

Fire Ant

Und noch ein Modul-Poke für den C-64: POKE 16696,173. ■

Stephan Oehlmann

Mighty Bombjack

Ein kleiner Modul-Poke für den C-64: POKE 7829,173. ■

Stephan Oehlmann



Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

TRONIC Verlag ● Postfach 870 ● 3440 Eschwege

Cadaver – The Payoff

Inzwischen hat sich unser wackerer Held durch das dritte Level gekämpft. Hier ist sein Bericht:

Raum 1: Mmh, ganz ehrlich, hier herrscht nun wirklich die große Leere, also gleich nach rechts durch die Tür nach Raum 2 gehen.

Raum 2: Hier springen wir auf den Altar, nehmen die Glaskugel und werfen das Ding auf den Boden. Die so entstandenen Scherben nehmen wir auf.

Raum 3: Wir öffnen die Truhe und stecken den Silberpokal sowie den „Feuerball-Zauber“ (30 Energie / 20 Macht) ein. Den Geldsack lassen wir natürlich auch nicht rumliegen. Die beiden Bücher sollte man lesen, schon aus Neugier. Um den Wunsch des Priesters nach einem Glas Wasser nachzukommen, begeben wir uns in Raum 4.

Raum 4: Den Silberpokal stellt man unter den Zapfhahn. Den Zapfhahn bedienen, und schon füllt sich unser Pokal mit einem feuchtfrohlichen Getränk, auch Wein genannt. Als kleine Überraschung für den Priester legen wir noch die Glasherben in den Pokal.

Raum 3: Den gefüllten Pokal geben wir dem ahnungslosen Priester, der daraufhin das Zeitliche segnet, und forthin als stiller Engel über uns wacht. Den kalten Körper untersuchen, und den gefundenen Schlüssel stecken wir hier in das Schlüsselloch.

Raum 5: Auf den kleinen, runden Hocker springen und die Wand betrachten. Ein Stein hat drei kleine Einkerbungen. Diesen Stein angucken, und den geheimen Schalter drücken. Ein Schlüssel (Truhe Raum 6) kommt zum Vorschein. Den Schalter nochmals drücken, damit ein „Durchhaltevermögen-Trunk“ erscheint. Den Schlüssel und falls nötig, einen kräftigen Schluck aus

der Flasche nehmen. Danach die Truhe öffnen. Den „Reichsapfel N“, sowie das Buch „Ode-an-Schreine“ einstecken.

Raum 6: Mit dem Schlüssel aus Raum 5 öffnen wir die Truhe. Den goldenen Schlüssel (Raum 4), sowie den „Talisman-für-die-Gesundheit“ nehmen wir auf. Danach die Truhe wieder schließen und öffnen. Zum Vorschein kommt eine „Teleport-Zauber-Kugel“ (2 Energie / 20 Macht) – einpacken.

Raum 4: Den goldenen Schlüssel aus Raum 6 stecken wir in. ... ja, das tun wir, ja, ja! Die Tür zu Raum 7

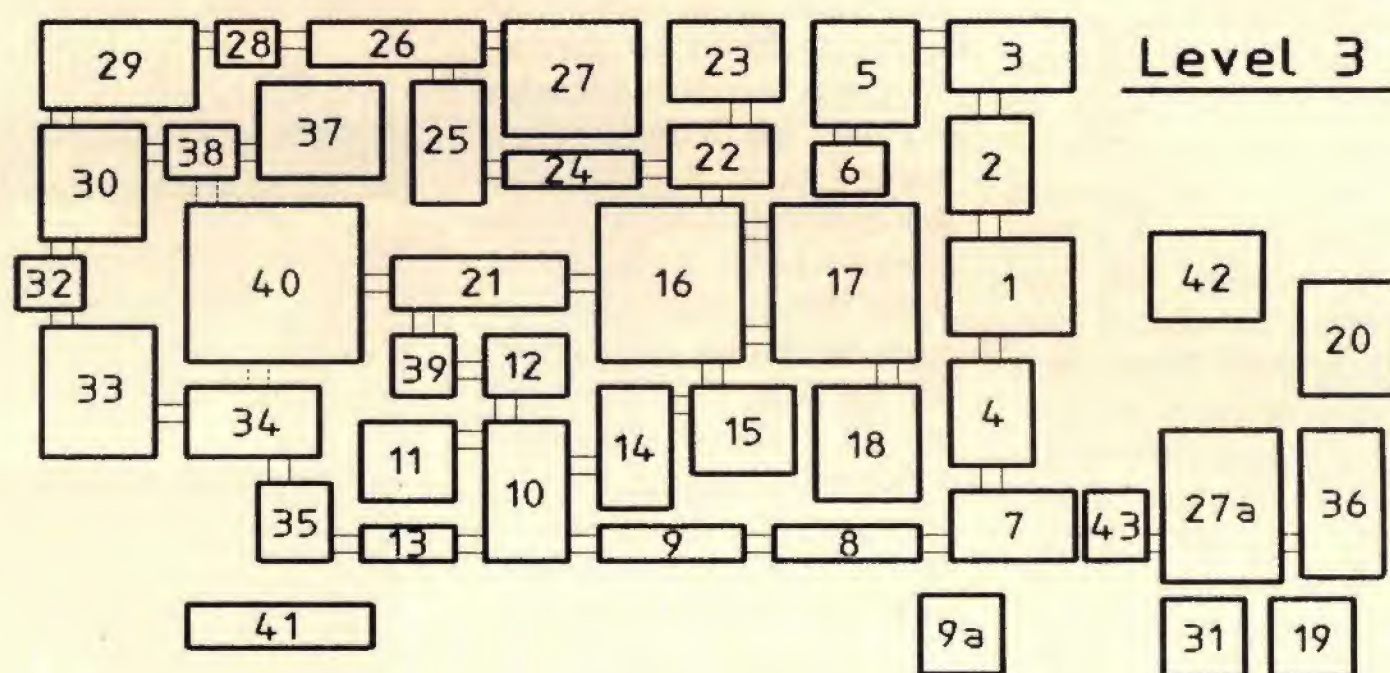
findet. Im letzteren Beispiel geht man den selben Weg wieder zurück. Den „Fallefort-Spruch“ nicht vergessen!

Raum 8: Die, in dem roten Kreis stehenden Gegenstände, „dicke, faulig-riechende Flüssigkeit“, „Urne-mit-grauem Pulver“ und die „Silberschüssel mit Symbolen“, nehmen wir auf. Wie man hört, öffnet sich eine Tür, hier zu Raum 9. Da die Kombination der drei Gegenstände später noch wichtig ist, sollte man sich diese gut merken. Der Hebel wird erst später bedient werden können. Bevor man Raum 9 betritt, sollte man abspeichern.

Grube und nehmen uns die „Achtung-Knall Zauber“-Kugel. Wieder ein Schluck aus der „Riesensprung-Trunk“ Flasche, und aus der zweiten in die dritte Grube springen.

Raum 9a: Auf der Holzplattform in der Mitte stehen bleiben und warten, bis die Hüpfen zum dritten Sprung ansetzen. Sofort die Plattform verlassen, den Pokal einstecken und den Hüpfen aus dem Weg gehen. Nach kurzer Zeit wird man automatisch (vielleicht ist es ja unser kleiner Engel) in Raum 9 teleportiert.

Raum 9: Man bedient nun den zweiten Hebel, so daß der Holzsteg wieder vollstän-



scheint nicht nur, nein, sie ist tatsächlich geöffnet. Toll! Ja-wohl! Klasse! Super! Ja, ja!

Raum 7: Nachdem ich mich wieder gefangen hab', versuchen wir nun an das Dokument zu gelangen. Da aus den im Boden befindlichen Löchern Speere heraus-schießen, wenn man auf eine der drei Bodenplatten mit Symbolen unten rechts tritt, sollte man in diesem Fall nicht den direkten Weg zum Erfolg suchen. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Dokument ohne Schaden zu erreichen. Entweder schiebt man das Faß über eines der Löcher, und hat somit erreicht, daß der Speer an dieser Stelle nicht aus dem Boden kommt, oder man geht sehr vorsichtig unten links an der Wand lang, da sich hier kein Symbol auf dem Boden be-

Raum 9: Den ersten Hebel rechts betätigen. Danach sofort in die erste Grube springen und alle Gegenstände, wie Münzen, Geldsäcke, „Tür-auf-Zauberstab“ und den „Unbekannten Trunk“ schnell aufnehmen. Da es sich bei dem „Unbekannten-Trunk“ um ein „Riesensprung-Trunk“ handelt, nimmt man sofort einen Schluck davon und springt aus der Grube heraus, da sich der Boden unter den Füßen recht dünn macht, wenn man zu lange in der Grube verweilt. Wieder festen Boden unter den Füßen, machen wir uns daran, das springende Sprite in ein unsichtbares Sprite zu verwandeln. Mit Hilfe des „Feuerball-Zaubers“ und drei Treffern wird uns dies gelingen. Danach springen wir in die zweite

dig begehbar ist. Danach schießt man die Tür zu Raum 10 mit Hilfe des „Tür-auf-Zauberstabes“ auf. Bevor wir weitergehen, füllen wir unseren Pokal in Raum 7 noch mit Wasser.

Raum 7: Den Pokal einfach in das Faß stecken. Der Pokal wird automatisch mit Wasser gefüllt und von uns wieder eingesteckt.

Raum 10: SPIELSTAND ABSPEICHERN und nach Raum 11 gehen, wobei man bei Betreten des Raumes sofort sprungbereit sein sollte.

Raum 11: Sofort auf den Steinblock in der Mitte des Raumes springen, den Hebel zweimal bedienen, und sofort wieder zurückspringen, da der Steinblock es nicht erwarten kann sich aufzulösen. Die „Monster-weg-Kugel“, den goldenen Schlüssel



(Raum 10) und das „Schutzkästchen“ nehmen wir an uns.

Raum 10: Das Schutzkästchen auf den Boden legen, und mit Hilfe des „Falle-fort-Spruches“ öffnen. Den Schlüssel aufheben.

Raum 12: Die „perfekte Kristallsphäre“ aufnehmen und in eines der an der Wand befindlichen Löcher stecken. Es passiert nichts außergewöhnliches. Die Truhe mit Hilfe des „Falle-fort-Spruches“ öffnen und den „Talisman für den Geist des Lebens“ sowie den „Übersetzen-Zauber“ einstecken. Das rote Buch lesen und den Raum verlassen.

○ Raum 10: Den goldenen Schlüssel aus Raum 11 in das Schlüsselloch stecken. Die Tür zu Raum 13 öffnet sich.

Raum 13: Geldsack, „Stärke-Trunk“ (1 Energie / 0 Macht) und den „Aktivieren-Zauberspruch“ (2 Energie / 37 Macht) aufnehmen. Danach auf das rechte Faß springen, und gegen das neben unserem Ritter stehende Faß laufen. Den Schlüssel (Raum 14), den man nicht sehen kann, aufnehmen.

Raum 8: Jetzt können wir mit dem „Aktivieren-Zauberspruch“ den Hebel oben rechts aktivieren, so daß eine Öffnung unter der Treppe erscheint. Das Schutzkästchen fällt nun in Raum 19.

Raum 14: Mit Hilfe des Schlüssels aus Raum 13 die große Truhe öffnen. Den „Segnen-Trunk-Zauber“ (2 Energie / 40 Macht), den silbernen Schlüssel (Raum 15) sowie den „Talisman für den Geist der Stärke“ aufnehmen. Den unter der Treppe liegenden Talisman lassen wir vorerst liegen, und betrachten ihn uns auch nicht, da sonst die Tür zu Raum 15 durch Steinblöcke versperrt wird, und das muß nun wirklich nicht jetzt schon sein.

Raum 15: Hier läuft man immer hinter den gerade in den Boden fallenden Speer, sodaß man letztendlich vor dem Schlüsselloch zum Stehen kommt. Jetzt machen

wir wieder etwas ganz besonderes mit dem Schlüssel aus Raum 14. Was? - Verrate ich diesmal nicht. Die Tür zu Raum 16 ist nun geöffnet. Alle vier herabfallenden Flaschen sind ohne Nutzen, und werden daher übersprungen.

Raum 17: Den Altar angucken, und die Geheimtaste drücken. Die Tür zu Raum 18 öffnet sich. Jetzt gehen wir zurück zu Raum 14.

Raum 14: Den „Talisman des Todes“ aufnehmen. Nun stellen wir die „Stärke-Trunk“ Flasche auf den Boden und segnen sie mit dem „Segnen-Trunk-Zauber“. Der „Stärke Trunk“ weist nun eine Energie und 40 Macht auf. Wie nehmen die Flasche auf, und trinken den Inhalt. Nun ziehen wir einen Steinblock von der Tür weg, und gehen direkt in den Raum 18.

Raum 18: Da wir immer noch gestärkt sind, ziehen wir das Grab des Hohepriesters 'S Varius' zur Tür hin, bis die Öffnung im Boden groß genug ist, um in sie hinein springen zu können. Danach öffnen wir mit Hilfe des „Falle-fort-Spruches“ die Truhe. Den Geldsack und das Schutzkästchen einstecken. Jetzt springen wir in die Öffnung (in Raum 19 hinein).

Raum 19: Den kleinen silbernen Schlüssel aufnehmen und das Schutzkästchen aus Raum 18 damit öffnen. Die „Teleport-Zauber-Kugel“ (3 Energie / 137 Macht) aufnehmen. Das andere Schutzkästchen öffnen. Den „Truhe-auf-Zauber“ wendet man gleich bei der großen Truhe an, um sie zu öffnen. Den Inhalt der Truhe, der „Falle-fort-Zauber“ (5 Energie/137 Macht) wird, wie auch die Geldsäcke, einsteckt. Die kleine Truhe wird mit Hilfe des „Falle-fort-Zaubers“ (1 Energie/23 Macht) geöffnet, und die drei „Urnen mit weißem Pulver“ eingesammelt (braucht man aber nicht). Um den Raum zu verlassen, aktiviert man die „Teleport Kugel“ (2 Energie/20 Macht). Man landet in Raum 20.

BOMICO-NEWS

BOMICO INFORMIERT

Meine Damen und Herren,
liebe Kinder, Freaks und Spieler!

BOMICO PROUDLY PRESENTS:

AUDIOGENIC, BOMICO, COKTEL VISION, CORE DESIGN, DOMARK, ELITE, GERMAN DESIGN GROUP, INFOGRAMS, LANKHOR, OCEAN, SIERRA ON-LINE, STARBYTE SOFTWARE

in High-Tech-Qualität, auf CD-ROM, CDTV, Amiga, PC/AT mit Soundcard und großem Bildschirm, mit Stereo-Anlage und und und...

dort, wo Sie Computerspiele einkaufen:

02.12.1991	Berlin	Kaufhof, Mahrzähler Prom.
03.12.1991	Berlin	Karstadt, Müllerstraße
04.12.1991	Berlin	Com-PC-Markt
05.12.1991	Lübeck	Schaublandt
06.12.1991	Hamburg	Brinkmann
07.12.1991	Bremen	Horten
09.12.1991	Braunschweig	Karstadt
10.12.1991	Osnabrück	Horten
11.12.1991	Bielefeld	Karstadt
12.12.1991	Bochum	Massa
13.12.1991	Essen	Karstadt
14.12.1991	Krefeld	PC-Markt
16.12.1991	Köln	Kaufhof
17.12.1991	Hildesheim	Media
18.12.1991	Maintal	Massa
19.12.1991	Heilbronn	Schreiber
20.12.1991	Stuttgart	Kaufhof
21.12.1991	Stuttgart	Quelle
23.12.1991	Nürnberg	Saturn
27.12.1991	Frankfurt	Hertie Zeil
28.12.1991	Darmstadt	PC-Markt
30.12.1991	Trier	Horten
02.01.1992	Aachen	Horten
03.01.1992	Hildesheim	Horten
04.01.1992	Hannover	Horten

Termine, die man sich merken sollte!

BOMICO PROUDLY PRESENTS:

BOMICO - PROMO - TOUR - BUS '91/'92

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

Raum 20: Hier geht man erst zur Truhe, öffnet sie, hebt die Spielmarke auf, und steckt sie in den oben rechts an der Wand befindlichen Schlitz. **ABSPEICHERN.** Nun drückt man den Startknopf, der sich ganz links an der Wand befindet. Man muß insgesamt 10 Fragen richtig beantworten, um den Raum verlassen zu können. Die Antworten werden dann durch Drücken einer der drei Knöpfe in der Mitte der Wand gegeben (von links nach rechts: a,b,c). Hier nun die Fragen und die möglichen bzw. richtigen Antworten:

1) Welches ist das am längsten bekannte Gemüse? - a) Kartoffel; b) Erbse; c) Zwiebel.

2) Woraus wird Myrrhe gewonnen? - a) aus den Schweißdrüsen einer Ziege; b) aus Baumrinde; c) aus der Haut eines Wales.

3) Was bedeutet Karate? - a) offene Hand; b) geschlossene Faust; c) harte Faust.

4) Welches ist das längste Stück der Beatles? - a) All you need is love; b) Revolution 9.; c) A day in the live.

5) Wie war Gollums richtiger Name? - a) Pippin; b) Deagol; c) Smeagol.

6) Wer spielte James Bond in „Casino Royal“? - a) Roger Moore; b) Sean Connery; c) David Niven.

7) Welche Firma entwickelte das VHS Videoformat? - a) Phillips; b) Sony; c) JVC.

8) Welches ist das einzige Werk des Menschen, daß vom Mond aus erkennbar ist? - a) Disneyland; b) The Wall of China; c) The Pyramids.

9) Welches war das erste Bitmap Brothers-Spiel? - a) Speedball; b) Goldrunner; c) Xenon.

10) Welche Erfindung wurde gemacht, weil die Tochter des Erfinders so ungeduldig war? - a) Polaroid Kamera; b) Photokopierer; c) Instantkaffee.

Die Antworten lauten: 1(b); 2(b); 3(a); 4(b); 5(c); 6(c); 7(c); 8(b); 9(c); 10(a)!

Um den Raum zu verlassen, aktiviert man die „Teleport Kugel“ (1 Energie / 20 Macht). Man landet in Raum 6.

Raum 6: Da wir nun den ganzen Weg zurück zu Raum 17 gehen müssen, und dies auch einige Augenblicke dauert, wollen wir zusammen ein kleines Liedchen einstimmen: „muß i denn, muß i denn zum Räumle zurück, Räumle zurück“. Nett ! Wirklich nett!

Raum 17: Mit guter Laune springen wir jetzt auf den Altar, und nehmen uns den „Reichsapfel A“. Danach gehen wir zu den Schreinen (das sind die Steinblöcke mit den 'Edamer'-Löchern drin), und stecken die jeweils passenden Talismane in sie rein. Also z.B. „Talisman für die Gesundheit“ in „Schrein der Gesundheit“ etc. Gefunden wurden die vier Talismane in den Räumen 6, 12, und 14 (2x).

Raum 16: Die beiden letzten Talismane in die passenden Schreine stecken. Den Widderschädel nimmt man nun vom Altar. „Die Ode an Schreine“ (das große schwarze Buch im Inventar aus Raum 5) legt man nun auf den Boden und übersetzt den Text mit den „Übersetzen Zauber“. Liest man jetzt das Buch, müßten zwei rote Flaschen von der Decke auf den Altar fallen. Der „Unbekannte Trunk“ mit der Macht von 30 ist ein „Unsterblichkeit Trunk“. Der andere Trunk ist ein „Erfahrung Trunk“. Trinkt unser Ritter diesen Trunk, macht er die Erfahrung, daß er sterblich ist. Also stehen lassen.

Raum 17: Auch in diesem Raum lesen wir die übersetzte „Ode an Schreine“. Beide Flaschen, den „Stärke Trunk“ und den „Gift heilen Trunk“ nehmen wir auf. Die „Ode an Schreine“ bleibt hier vorerst liegen.

Raum 21: **ABSPEICHERN.** Der Hebel rechts unten löst die Verankerung zwischen dem Schlüssel (Raum 22) und der Kette. Damit wir den Schlüssel bekommen, muß dieser auf die schwebene Plattform fallen, wenn diese gerade auf unsere Seite zuschwebt. Der richtige Zeitpunkt den Hebel zu bedienen ist, wenn sich die rechte Ecke der Plattform in Höhe des Schlüssels befindet. Der Schlüssel fällt vor uns auf den Boden, und kann aufgenommen werden.

Raum 22: Den Schlüssel aus Raum 21 in das Schlüsselloch stecken. Die Tür zu Raum 24 ist geöffnet. Betritt man nun Raum 24, so sieht man eine hohe Mauer, die man beseitigen kann, indem man in Raum 22 die aus Raum 8 bekannten Gegenstände in den roten Kreis stellt, also die „dicke, faulig riechende Flüssigkeit“, die „Urne mit grauem Pulver“ sowie die „Silberschüssel mit Symbolen“. Der 'Erfolgssound' erklingt, und wenn man nun in Raum 24 einige Schritte der Mauer entgegen geht, löst sie sich in Nichts auf, natürlich mit Musik. Bevor man diesen Weg weiter verfolgt, sollte man noch aus Raum 23 einige Sachen mitnehmen. Die drei Gegenstände im roten Kreis braucht man nicht mehr.

Raum 23: Das grüne Buch lesen und alle vier „Wasser Trunk“ Flaschen aufnehmen. Die große Truhe oben links öffnen. Das „schwere gelbe Öl“ einstecken, den Rest liegenlassen. Die kleine Truhe mit Hilfe des „Falle fort Spruches“ öffnen. Der „Unbekannte Trunk“ mit 8 Dosen und 25 Macht ist ein „Durchhaltevermögen Trunk“ und wird aufgenommen (oder getrunken). Der Trunk mit 2 Dosen und 100 Macht ist ebenfalls ein „Durchhaltevermögen Trunk“. Der Trunk mit 3 Dosen und 3 Macht ist ein „Springfrosch Trunk“ und wird in dieser Lösung nicht gebraucht. Nun springt man

auf die kleine Truhe und drückt die linke Geheimtaste, die sich in der Wand befindet. Den herausfallenden „Reichsapfel U“ stecken wir ein. Um den Raum wieder verlassen zu können, muß nun noch die rechte Geheimtaste gedrückt werden.

Raum 25: Vorsicht! Die Bodenplatten mit den spiralförmigen Symbolen nicht betreten, da man sonst unter starken Kopfschmerzen und Energieverlust leiden würde. Den rechten der sprechenden Mäuler geben wir nun alle vier „Wasser Trunk“ Flaschen, sowie den mit Wasser gefüllten Pokal. Die Tür zu Raum 26 öffnet sich.

Raum 26: Wir gehen gleich in Raum 27

Raum 27: Die Truhe öffnen, und den „Tür auf Zauber“ sowie den silbernen Schlüssel (Raum 29) aufnehmen. Die Tür zu Raum 26 öffnet sich, wenn man dem sprechenden Mund den „Feuerball Zauber“ gibt.

Raum 26: Um an die Lücke in der Wand zu gelangen, werden wir mit Hilfe diverser Bücher eine kleine Treppe bauen. Dazu spazieren wir, mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen, zu den Räumen 3, 5, 12, 17, 23 und sammeln die Bücher ein. Zurück in Raum 26 speichern wir den Spielstand ab. Dann bauen wir die Treppe, wobei die großen Bücher am besten als erste gelegt werden. Ist die Treppe fertig gebaut, kann man nun in den Spalt der Wand springen. Von hier aus springt man dann auf die andere Seite des Raumes.

Raum 28: **ABSPEICHERN.**

Raum 29: Sofort auf den ersten Steinblock, auf den zweiten und auf die Stufe vor der Tür springen, da sich die Steinblöcke abwechselnd für kurze Zeit auflösen. Den silbernen Schlüssel aus Raum 27 in das Schlüsselloch stecken.

Raum 30: Nichts los hier, also in Raum 32 gehen.

Raum 32: Die Hebel jeweils einmal bedienen, und



die Tür zu Raum 30 mit dem „Tür-auf-Zauber“ öffnen. Den Zettel lesen.

Raum 30: In die Grube springen.

Raum 31: Truhe öffnen, und den goldenen Schlüssel (Raum 32), das „Buch für den Lunapfad“ sowie den goldenen „Reichsapfel von Solaris“ mitnehmen. Danach in die Mitte des Runequadrates unten rechts im Raum stellen, und die „Aktivierungskugel“ aktivieren. Alle vier Hebel gehen automatisch nach oben, und wir werden in Raum 30 zurück teleportiert.

Raum 32: Den goldenen Schlüssel aus Raum 31 hier benutzen.

○ Raum 33: Unter der großen Holzplattform, für uns nicht erkennbar, liegt ein „Feuerball-Zauber“, den wir gerne aufheben. Hinter den Fässern ist ein Hebel versteckt, der die Tür zu Raum 34 öffnet.

Raum 34: Auf den Altar springen, die „Teleportzauber-Kugel“ (3 Energie / 25 Macht) und das schwarze Buch nehmen. Nun den goldenen „Reichsapfel von Solaris“ auf den Altar legen, und in die Mitte des Runenquadrates gehen. Liest man nun das schwarze Buch, so öffnet sich die Tür zu Raum 35. Nun gehen wir, ohne etwas aufzunehmen, durch die

○ Räume 35, 13 (Hebel bedienen), 10, 14, 15, 16, 22, 24, 25 und 26. Hier springen wir dann in die Grube in Raum 27a.

Raum 27a: Die Tür zu Raum 36 ist geöffnet, so daß wir sofort diesen Raum aufsuchen. Die Hüpfen lassen wir natürlich links liegen.

Raum 36: Hier nehmen wir den silbernen „Reichsapfel von Luna“, und aktivieren die „Teleportzauber-Kugel“, die uns in den Raum 37 teleportiert.

Raum 37: Mit den Reichsapfeln schreiben wir nun das Wort 'LUNA', indem wir sie in bzw. auf die Löcher legen. Danach den „Reichsapfel von Luna“ in den roten Kreis legen. Es ertönt ein netter

Sound, und wir können nun die „Knallzauber-Kugeln“ aufnehmen.

Raum 38: Nicht nach links gehen! Den Hebel sooft bedienen (2x), bis sich die Geheimtür öffnet.

Raum 30: Alle vier „Knall Zauber Kugeln“ in die Truhe legen. Die „Knall Zauber Kugel“ (1 Energie / 150 Macht) mitnehmen.

Raum 35: Truhe öffnen und „Unbekannten Trunk“ (2 Energie / 100 Macht) einstecken, da es sich um einen „Durchhaltevermögen Trunk“ handelt. Den „Feuerschild Trunk“ und die „perfekte Kristallsphäre“ ebenfalls aufnehmen.

Raum 13: Alle Geldsäcke einstecken und den Hebel bedienen.

Raum 10: Falls kein Schutzkästchen im Inventar ist, das hier liegende Kästchen mitnehmen.

Raum 12: Die „perfekte Kristallsphäre“ in das zweite Loch stecken. Die Geheimtür zu Raum 39 ist geöffnet.

Raum 39: Mit Hilfe des „schweren gelben Öls“ wird der Hebel wieder funktionsfähig und öffnet uns die Tür zu Raum 21.

Raum 21: Aufgepaßt. ABSPEICHERN. Unsere Lebensenergie voll aufladen. In diesem Raum folgende Gegenstände auf den Boden stellen: „Knall Zauber Kugel“ (1 Energie / 150 Macht), „Feuerball Zauber“ (10 Energie / 10 Macht), „Feuerschild Trunk“, „Durchhaltevermögen Trunk“, „Unsterblichkeit Trunk“ bzw. „Unbekannter Trunk“ aus Raum 16. Den „Unsterblichkeit Trunk“ segnet man nun noch mit den „Segnen Trunk Zauber“, so daß sich die Macht auf 70 erhöht. Dadurch hat man später etwas mehr Zeit, den Finalgegner zu besiegen. Da man sämtliche, wichtige Gegenstände verliert, wenn man Raum 40 betritt, muß man die Gegenstände, die für den Kampf mit den Stier gebraucht werden, vorher sicher in diesen Raum bringen. Das Schutzkästchen auf

den Boden legen und die „Knallzauber-Kugel“ hineinlegen. Nun in Raum 40 gehen, und unten rechts die Kugel aus dem Kästchen nehmen und hier liegen lassen. Diesen Vorgang wiederholt man, bis auch der „Durchhaltevermögen-Trunk“ und der „Feuerball-Zauber“ in Raum 40 liegen. Der „Feuerschild-Trunk“ sowie der „Unsterblichkeit-Trunk“ bleiben in Raum 21! Raum 40: Den Stier angucken und den Kristall aufheben.

Raum 21: Den Kristall in den sprechenden Mund stecken. Jetzt noch die beiden Tränke trinken und Raum 40 gehen.

Raum 40: Zuerst nehmen wir die „Knallzauber-Kugel“ und aktivieren sie. Danach stellen wir uns, den „Feuerball-Zauber“ schußbereit in der Tasche, genau vor den Stier, und treffen ihn 10 mal, nicht mehr und nicht weniger. Der Stier verdünnt sich, und wir haben auch diese Mission wieder einmal siegreich beendet. Falls man Lebensenergie verloren hat, trinkt man einen Schluck aus dem „Durchhaltevermögen-Trunk“ und begibt sich danach in Raum 41.

Raum 41: Ohne Worte. (Nee, nicht ganz! Ich sage nur 96% geschafft, vor Betreten des nächsten Levels!)

Raum 42: Ist echt tödlich, wenn man da hineinfällt. Es ist die Grube in den Räumen 11, 15 sowie erste Grube in Raum 9.

Raum 43: Falls man in den Räumen 21, 26 und 29 (sowie Raum 40) ungewollt in die Grube bzw. in Raum 27a fällt, sollte man versuchen, in diesen Raum zu kommen, indem man den Hebel in Raum 27a bedient und mit der Holzplattform nach oben fährt. Die herunterfallende „Teleport-Kugel“ (1 Energie / 34 Macht) aufnehmen und aktivieren. Man landet in Raum 27.

Tja, das war's schon wieder 'mal! Tschüß, bis bald in Level 4! ■ Stefan Schleusener

Soft-EXPRESS

Direktversand Monika Preil
Postfach 2070, 5407 Boppard
Bestell-Tel.: 06742 / 60233
Bestell-Fax: 06742 / 6754

Amiga + Atari ST	AM	ST
Advantage Tennis Tour	55,-	55,-
Alcatraz	69,-	69,-
Alien Breed	69,-	
Bargon Attack	69,-	69,-
Black Gold	69,-	69,-
Black Sect	79,-	79,-
Bundesliga Professional	79,-	79,-
Conquestador	79,-	79,-
Elf	69,-	69,-
Exile	69,-	69,-
Eye of the Beholder	85,-	
Face Off	69,-	69,-
Fascination	69,-	69,-
Gobliins	69,-	69,-
Heimdall	69,-	69,-
Heart of China	89,-	
Kings Quest III	89,-	89,-
Kings Quest IV 1MB	99,-	99,-
Kings Quest V	99,-	
Leisure Larry I	89,-	99,-
Leisure Larry III	99,-	109,-
Leisure Larry V	89,-	
Mig 29 Super Fulcrum	89,-	89,-
Out Run Europa	69,-	69,-
Pitfighter	69,-	69,-
Race Drivin	69,-	69,-
Red Baron	89,-	
Robocop 3	69,-	69,-
Space Quest 3 (1MB)	99,-	
Space Quest 4	109,-	
Steigenberger Hotelmanager	55,-	
The Simpson	69,-	69,-
Thunderhawk	79,-	79,-
Vroom	69,-	69,-

C64	Disk.	Cass.
Battle Command	40,-	29,-
Black Gold	49,-	
Conquestador	59,-	
Conquestador Erweiterung	20,-	
Movie Premier (Sam.)	49,-	
Pitfighter	45,-	34,-
Race Drivin	45,-	34,-
Return of Medusa	49,-	
Sim City	55,-	
Starbyte No 1 (Sam.)	55,-	
Steigenberger Hotelmanager	49,-	
Stratego	29,-	
Super Heroes Comp. (Sam.)	65,-	49,-
Terminator II	49,-	
Testdrive Coll.	69,-	
The Simpson	49,-	

IBM PC/AT	
Advantage Tennis Tour	69,-
Alcatraz	79,-
Black Gold	79,-
Black Sect	89,-
Cash Flow	79,-
Conquestador	79,-
Elf	79,-
Epic	79,-
Fascination	89,-
Kings Quest V	125,-
Leisure Larry III VGA	99,-
Leisure Larry V VGA	129,-
Manchester United Europa	69,-
Maupiti Island	79,-
Pitfighter	79,-
Race Drivin	79,-
Sim Earth	99,-
Steigenberger Hotelmanager	69,-
The Simpson	79,-
Thunderhawk	89,-

Liste gegen frank. Rückumschlag erhältl.
Bei Drucklegung können noch nicht alle
Spiele geliefert werden.



Abrams Battle Tank

Die drei Landkarten zu den Missionen *Moselle Intercept*, *Siegen Infiltration* und *Hanover Push* sollten für bessere Orientierung auf dem Mega Drive sorgen.

Thunderstick

Legende:

- ☒ = Enemy HQ
- ▽ = Communications Fort
- ☒ = Downed Allies (5x M60 a3)

Rolan's Curse

Hier sind die Paßwörter für den Game Boy:

Adventure 2: GKSNGDML
Adventure 3: QJPTJFFC
Adventure 4: QKNP PHHD

Mark Spickenbaum

Devil Crash

Mehr Bälle auf dem Mega Drive gefällig? Das Paßwort *Devil Crash* bringt sieben Bälle, mit *Technosoft* gibt es zehn Bälle und viele Punkte, 09563355555 bringt noch mehr Punkte und satte 33 Bälle. (Das letzte Paßwort ist übrigens die Telefonnummer von Technosoft.)

Double Trouble

Lotus Esprit Turbo Challenge II

Ofenfrisch, die Paßwörter zum brandneuen Spiel:

Level 2: TWILIGHT
Level 3: PEA SOUP
Level 4: THE SKIDS
Level 5: PEACHES
Level 6: LIVERPOOL
Level 7: BAGLEY
Level 8: E BOW

Und noch ein paar Specials: *DUX* ruft ein kleines Ballerspiel auf, *TURPENTINE* sorgt für unbegrenzte Zeit und *DEESIDE* erlaubt die Weiterfahrt nach einem Timeout.

Christian Hallebach

Thunderforce III

Freie Wahl der Waffen gefällig? Dazu ganz einfach im Pausenmodus das Joypad zehnmal nach oben, danach dreimal abwechselnd unten und Knopf B drücken. Nun können mit Knopf B die Extrawaffen ausgesucht und mit Knopf C wieder abgelegt werden. Startet man das Spiel mit den Knöpfen A und Start, erhält man noch zwei *Claws* als Zugabe.

Christian Szabo

Heavy Metal

Im Panzerlevel kann man sich durch das gleichzeitige Drücken von *CTRL+SHIFT* bis zu 99 Leben besorgen.

Timo Weisheupl

Arcus Odyssey

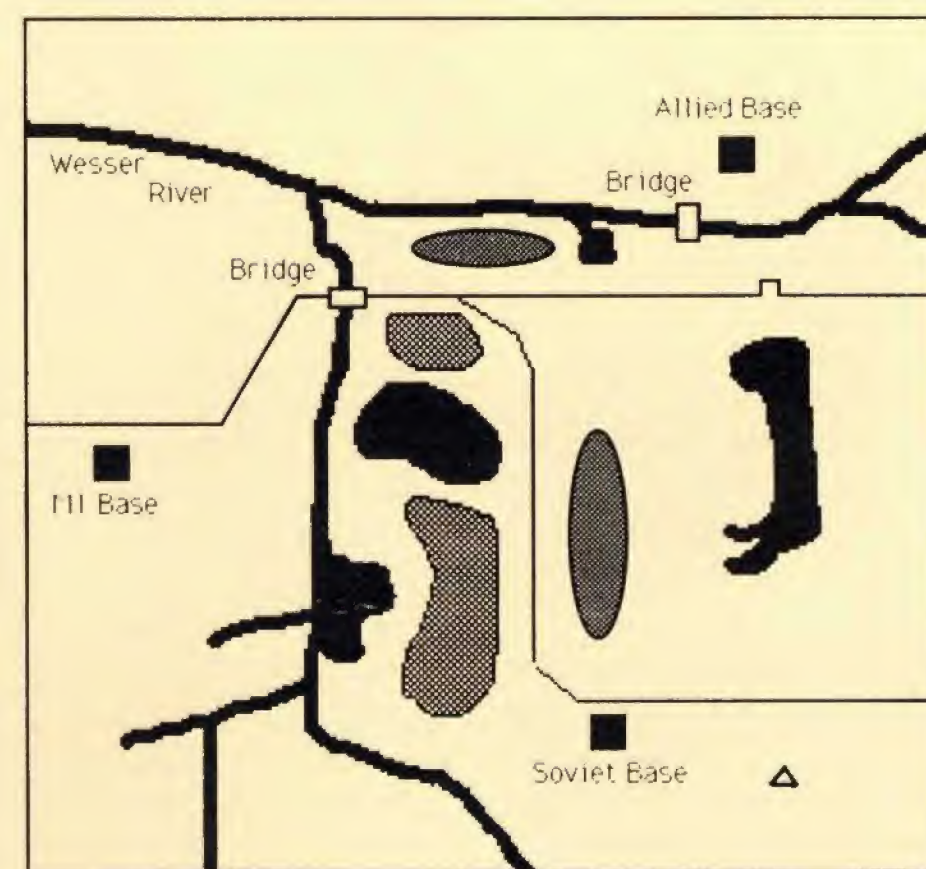
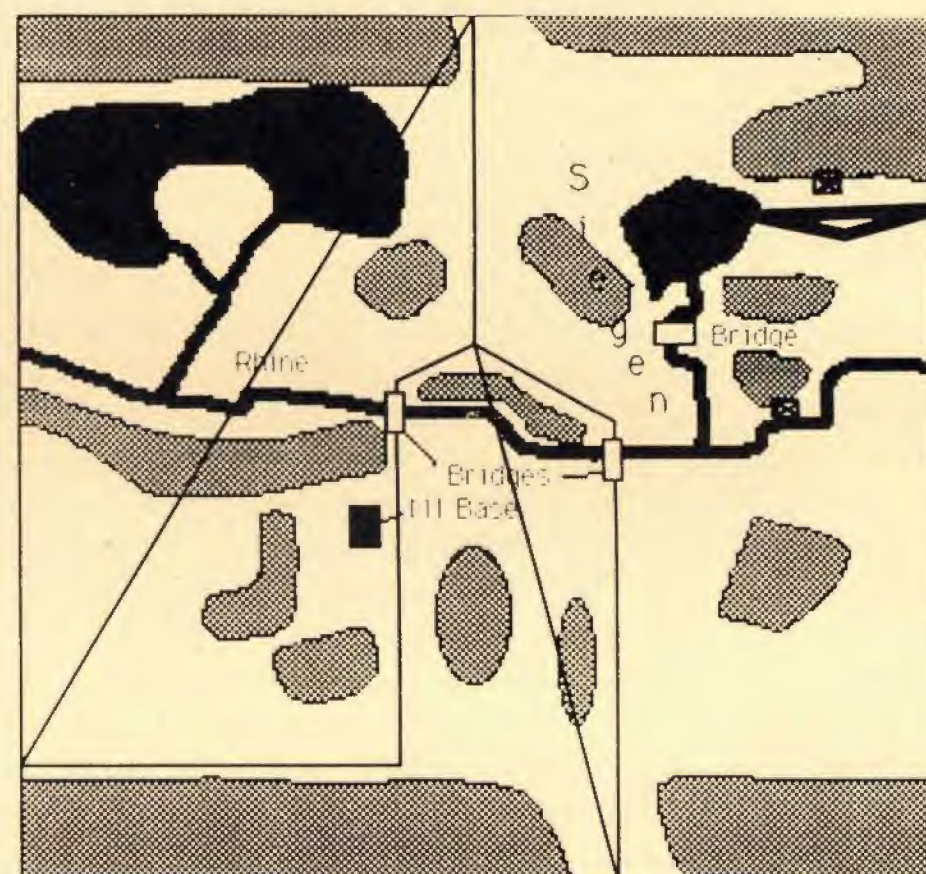
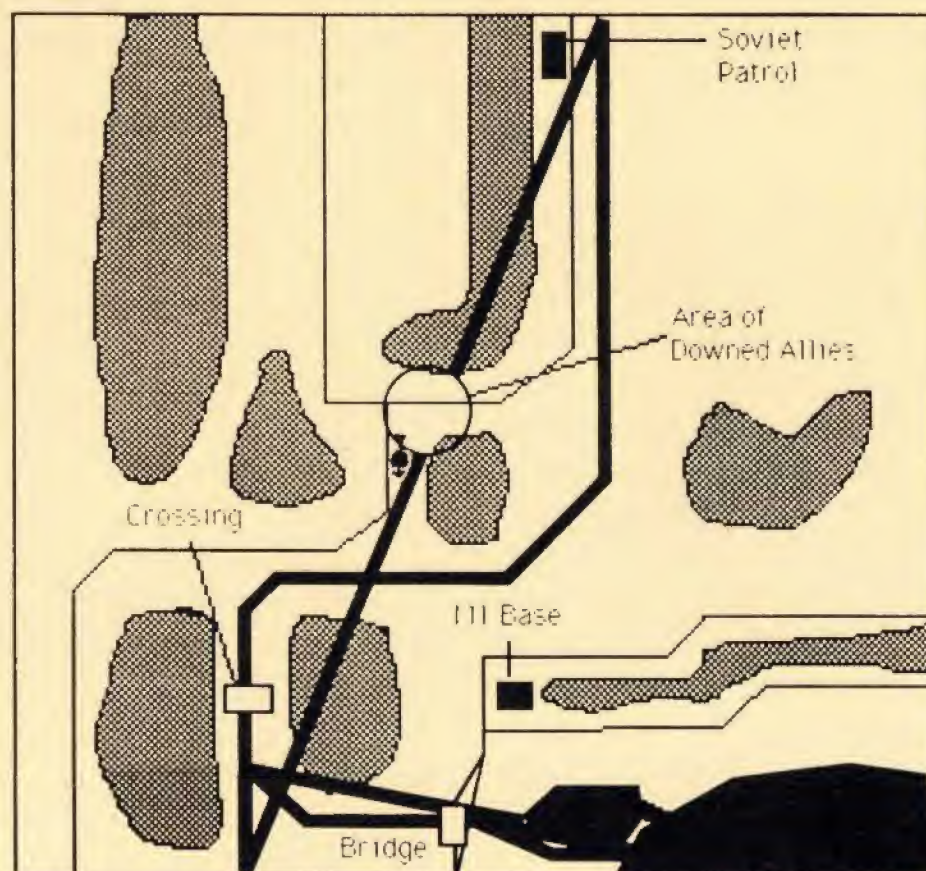
Hier sind einige Paßwörter fürs Mega Drive. Zunächst für das nette Mädel mit dem Morgenstern:

Level 1: HCPAAAAAJZ
Level 2: F9PBIAICRO
Level 3: FTPJBNAEKE
Level 4: HSKHCQIPMU
Level 5: JRKCHWITNA
Level 6: HRKCE5IT3E

Wer eine andere Figur möchte, der sollte mal *EDX-BAIAARI* oder *EGROB-NAE03* probieren. Und wer sich zu zweit durchs Heldenleben schlagen möchte, der kann hiermit abkürzen:

Level 1: HRMGEEKQLLT
Level 2: XJ0EIAQLDB
Level 3: KMKCEQQQN1
Level 4: JJ0EIIQRFF

Double Trouble



Ports of Call

Am Anfang sollte man sich das Schiff für vier Millionen kaufen, die Hypothek dann so schnell wie möglich abzahlen. Sobald möglich, das Schiff zu 12 Millionen kaufen, danach das zu 60 Millionen. Darauf achten, daß man bei hohen Preisen verkauft und bei niedrigen Preisen kauft. Beim teuersten Schiff ergibt sich so eine Spanne von 20 Millionen.

Der Hafen von Vancouver ist sehr schwer zu bewältigen, die in Houston und Karachi sind dagegen einfach. Bei teurer Terminfracht sollte man kurz vor der Ankunft abspeichern, um bei Ausbruch einer Seuche noch einen Trumpf auf Diskette hat.

Die Strecken Houston-Calcutta, Vancouver-Karachi, Singapur-Buenos Aires und Hong Kong-Basra sind am einträglichsten. Auf den Strecken von und nach Point Hope sowie Lima-Buenos Aires trifft man häufig auf Eisberge, auf der Strecke Singapur-Buenos Aires muß man oft durchs Riff steuern.

Andreas Hilboll

Wonderboy in Monsterland

Nachdem man die Diskette in den Amiga geschoben hat, sollte man abwechselnd die beiden Maustasten drücken. Nun sollten Probleme mit Zeit und Energie der Vergangenheit angehören.

S.C. Kortemeier

EA Ice Hockey

Noch schnell drei Paßwörter für das Mega Drive, das letzte ist für zwei Spieler:

D13VHLHFT1LOT3X5
D18ZSDBYN2ZBPF3D
CZXOPTDFG49344OR

Double Trouble

Elite Plus

Geldprobleme? Ein Diskettenmonitor kann helfen. Dazu muß man zunächst das Spiel einmal starten und sofort abspeichern. Der Spielstand steht nun in der Datei vom Typ CDR und kann mit einem Hex-Editor bearbeitet werden. Zunächst sucht man den ASCII-String 100.0 Credits und ersetzt ihn durch 100000.0 Credits. Weiterhin sucht man die Hex-Folge 01 00 E8 03 00 und ersetzt sie durch 0F FF 40 42 0F.

Und noch einige Tips für die Praxis: Man sollte sein Kapital in umsatzsteigerndem Equipment wie Cargo Bays anlegen. Eine Extra Energy Unit ist gut für die Verteidigung, Retro Rockets können helfen, um bei Feindberührung schnell aus der Gefahrenzone zu kommen. Beim Kampf mit Thargoiden sollte man nur die achteckigen Kommandoschiffe abschießen und die kleinen Schiffe als Ware aufgreifen.

Andreas Hilboll

Gods

Ein recht praktisches Paßwort auf dem Amiga ist ANQ. Man startet in Level 2 und kann vorher im Shop für 80.000 Mäuse einkaufen. Es empfiehlt sich folgende Auswahl: je einmal SHIELD, MAGIC POTION, STAR BURST, MAGIC AXE, FIRE BALL, POWER POTION sowie zweimal THROWING STAR.

Julian Schmidt

Line of Fire

Wenn das Bild zur Auswahl der Steuerung erscheint, sollte man OPERATION FERRET eingeben, um unendlich Leben zu haben.

Julian Schmidt

Anzeige

Nur ein Genie beherrscht das Chaos



... oder wissen Sie, wo Ihre 5/89 liegt?

..... Bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege

RUBIK
hätte seine Freude 'dran
Ihr auch!



Disk-Quader für 10 Disks
nur 9.90 DM
inkl. 10 3,5"-Disks
nur 24.95 DM

Für Disk-Quader bitte Bestellkarte benutzen!
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege



Die Fragen ...

Torvak the Warrior

Ein telefonischer Hilferuf: Der wackere Kämpfer hat sich auf der zweiten Diskette erfolgreich durch den Sumpf bis zum Vulkan gequält, allerdings verhält sich der dortige Mauerfahrstuhl nicht so, wie seine anderen Kollegen. Wurde etwas Wichtiges unterwegs vergessen? ■

Spirit of Excalibur

Und noch eine telefonische Frage: Wie besiegt man in der dritten Runde den Giganten, um aus Camelot herauszukommen? Und wo findet man das Schwert? ■

Sundog

Michael möchte bei diesem Uralt-Atari-Klassiker möglichst schnell und möglichst viel Geld machen. Wer hat ein paar Tips parat? ■

Paradroid 90

Besagter Michael sucht hierfür einen Cheat auf dem Atari. ■

Interphase

Gerhard benötigt einige Tips, um seine Lady sicher durch Level 2 zu bringen. ■

Twinworld

Selbiger Gerhard benötigt hier Hilfe im Zauberwald von Level 3. ■

Shadow of the Beast II

Mathias fragt sich und andere, wie man von der linken Seite des Ufers in den Turm von Zelek kommt, nachdem man sich mit dem *Spell* ausgestattet hat. ■

Batman – The Movie

Jens sucht einen Cheat für den ST, mit dem man Level auswählen kann oder unendlich Zeit oder Energie hat. ■

Crime Wave

The Boss ist am Ende irgendeines Levels auf irgendein komisches Monster gestoßen, das sich auch unter Einsatz aller Munition nicht in Luft auflösen will. Wie kann man es doch noch besiegen? ■

Fantasy World Dizzy

Dizzyhawk hat einige Fragen: Wie bekommt man die Münze auf der Wolke an dem Vulkan? Wie setzt man den Fahrstuhl in der Höhle mit dem Drachen in Bewegung? Wozu ist der Klumpen Laub von dem Baum zu gebrauchen? ■

Martian Dreams

Voyager sucht die genaue Position von Kaxisheks Labor und den Fundort für die grüne Farbe. ■

(Auskünfte könnte hier unsere Komplettlösung in der Special 14 liefern.)

Phantasy Star

Michael hat einige Probleme auf dem Master System: Wo findet man das Raumschiff Luveno? Wie kommt man in den geschlossenen Flughafen hinein? Wo ist der *Tuner* und was kann man damit machen? Für was braucht man

den *Laconian Pot* von Dr. Mad? Wie kommt man zu Lassic? Wie kommt man wieder auf Palma zurück, wenn man auf Motavia fest sitzt? ■

Cadaver

Ein ebenso umfangreicher Fragenkatalog von *Ben Har* zu Level 2: Wie öffnet man die Tür im „Geheimnis-Tunnel“ bzw. wie beseitigt man das störende Wesen davor? Was hat es mit der Kette und der Holzplatte im Starraum auf sich? Wie entschärft man die Falle im „Wächter-Zimmer“? Der Schlüssel zum Geheimraum ist zwar vorhanden, aber wo ist der Raum und das passende Schlüsselloch? ■

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Beeblebrox Mayer hat so seine Probleme beim Start, er schafft es einfach nicht, das Schlafzimmer zu verlassen. Wer kann Hilfe leisten? ■

(Ich habe jeden Morgen ein ähnliches Problem, aber das hilft an dieser Stelle wohl auch nicht weiter.)

Last Ninja II

Oliver sucht für die PC-Version einen Cheat für Unsterblichkeit. Weiterhin kann er das Tor im ersten Level nicht öffnen, obwohl er den Schlüssel besitzt. ■

Captive

Andreas vermisst auf dem Planeten *Deepod* (Mission 3, Level 7) mal wieder eine Codetafel. Wer kann helfen? ■



Conquests of Camelot

Markus hat einige Fragen zu den Lokalitäten von Glastonbury Tor. ■

(Und dazu gleich die Antworten: Daß der Esel in Glastonbury Tor wegläuft ist ganz normal, er kommt später wieder. Mit dem Töten des Mönchs, der Auszahlung der Old Ones sowie dem Öffnen des Brunnens ist die Aufgabe hier noch nicht erledigt, man muß auch noch das Kristallherz aus dem Brunnen holen. Das ist auch jener Gegenstand, der der Ice Maiden gestohlen wurde.)

Saint Dragon

Einen ungenannten Leser gelüftet es nach Unverwundbarkeit. ■

Police Quest III

Christian hat Probleme mit dem Verrückten in Aspen Falls, Ralph fragt nach einer Komplettlösung. ■

(Alles kein Problem: Durchsucht man die Kleidung des Verrückten, findet man Führerschein und Autoschlüssel. Wirft man letztere ins Wasser, kommt der Typ heraus und kann mit dem Schlagstock besänftigt werden.

Eine Komplettlösung gibt es übrigens in unserer neuen ASM Special Nummer 14.)

Ultima I

Michael läßt fragen, wo man das Grab findet, das man im Auftrag von Lord British suchen soll. ■

Hero's Quest I

Kai fragt sich, was es mit dem Pferd und dem Gemüse auf sich hat, und wo man das erlauchte Paßwort anwenden kann. ■

(Wenn ich mich nicht irre, haben weder Pferd noch Gemüse eine tiefere Bedeutung. Mit dem Paßwort kann man den Troll fortschicken, der einen sonst nach dem Öffnen der Felstür beim Antwerp angreifen würde.)

Loom

Robert hat folgende Fragen: Wie erhält man höhere Töne für den Zauberstab? Was muß man mit dem Gold aus einem der Dorfzelte machen? Wie kann man das Buch der Sprüche benutzen? ■

Might & Magic II

Wolfgang sucht die vollständigen Koordinaten der *Forbidden Forest Cavern*. Weiterhin möchte er wissen, was man mit Sheltems verschlüsseltem Text am Ende des Spieles machen muß. ■

Future Wars

Ren erleidet gleich zu Anfang am Kopierer den Helldentod. ■

(Alles eine Frage des Timings: Man muß nur schnell genug die Pläne aus dem Kopierer nehmen und dann in den Teleporter am rechten Bildschirmrand laufen.)

Neuromancer

Alexander sucht hier eine Möglichkeit, schnell viel Geld zu machen. ■



GAMME
Das C64-Spielemagazin auf Diskette
Für nur DM 7,90
Mit mehr als 770 Blocks Programme!
Sysphus 2
Auf der Suche nach dem Geheimnis
Clone
Nicht nur für Gehirnartisten
Oracle
Das Logikspiel
Mit neuem Crackermagazin PROPAGANDA!

AFFENSTARK!

Ab 20.12. im Zeitschriftenhandel.

... und ein paar Antworten

Elite

Viele Fragen, viele Antworten. Beginnen wir mit der Frage zu Mission 1:

Wie man seine Aufträge erhält, dürfte im Hint Hunt der Ausgabe 1/91 geklärt worden sein. Wenn man also auf der Station landet, erhält man mit der Nachricht den Auftrag für Mission 1. Man soll sich demnach zum Planeten *Ramaan* begeben und dort weitere Informationen entgegennehmen. Dort wird uns mitgeteilt, daß die *Constrictor* in ein anderes System gesprungen ist. Also besorgt man sich einen *Galactic Hyperdrive* und springt in die dritte Galaxie. Auf der nächsten Station bekommt man noch weitere Informationen und wird noch auf einige andere Planeten geschickt. Irgendwann ist dann auf einmal direkt nach dem Sprung die *Condition Red* da – und mit ihr die *Constrictor*. Für ihre Zerstörung erhält man 10.000 Credits.

Bei der zweiten Mission soll man Dokumente über ein neues Kampfschiff der Thargoiden zum Planeten *Ririla* in der dritten Galaxie bringen, was mit einem besseren Schutzschild belohnt wird. Der Auftraggeber meint zwar, es gäbe keine Problem mit den Thargoiden, und er hat auch recht – sofern man 15 Thargoiden, die jeden Planeten bewachen, nicht als Problem ansieht. Daher nun ein kleiner Trick, der auch bei der ersten Mission angewendet werden sollte: Der Treibstoffvorrat reicht bekanntlich nur für sieben Lichtjahre, man kann allerdings auch noch etwas weiter kommen: Dazu wählt man auf der *Local Navigation Chart* einen Planeten, danach positioniert man den Cursor in Richtung des eigentlichen Zielplaneten. Nun löst man den Countdown für den Hypersprung

aus, bleibt aber auf der *Local*-Karte. Während der Countdown läuft, kann man die Karte mit F6 in Richtung des Cursors weiterscrollen, bis man den Zielplaneten im Visier hat oder zumindest dicht daran ist. Nun folgt der Hypersprung und man landet dort, wo der Cursor hingescrollt wurde.

Bei der Fehlfunktion des Hyperdrive gibt es nur einen einzigen Ausweg, nämlich schnellstmöglich mit dem *Galactic Hyperdrive* in die nächste Galaxie. ■

Thomas Götz

Ghostbusters 2

Hier sind die Antworten auf die Fragen von Claus und Karsten:

Die Freiheitsstatue läßt sich problemlos transportieren, wenn man mit dem Schleim sehr sparsam umgeht und nur bei den Zwischengegnern zum Dauerfeuer greift. Da sich diese kaum ändern, kann man das Fadenkreuz getrost in der Mitte des Sprites lassen.

Nachdem man Vigos Gehilfen mit Schleim beseitigt hat, nimmt man das Baby, legt es so weit wie möglich vom Bild Vigos weg und versucht, Vigo mit den Protonenstrahlern in einer Ecke festzunageln. Aus dieser Zwickmühle kommt er nicht mehr raus und die anderen Ghostbuster können ihm mit den Schleimkanonen den Rest geben. ■

Christoph Ebert

Dungeon Master

Die Lösung für Christians Problem liegt in Form von *R4*-Keys in den tieferen Leveln verborgen, bis Level 12 muß man sich durchkämpfen. ■

Martin Baluses

Microprose und die Tastatur

Viele der Programme von Microprose haben so ihre Probleme im Umgang mit der deutschen Tastatur.

Diese lassen sich allerdings ganz einfach beheben, wenn man die Tastenkombination *CTRL-ALT-F1* (*STRG-ALT-F1*) drückt. Dadurch wird der Tastaturtreiber deaktiviert, und die Tastaturschablone, die bei den meisten Spielen von Microprose dabei ist, stimmt auch wieder. Will man nach dem Spiel wieder mit der deutschen Tastatur arbeiten, genügt ein einfaches *CTRL-ALT-F2* (*STRG-ALT-F2*). ■

Speicherprobleme bei Spielen lassen sich am einfachsten beheben, indem man eine Bootdiskette für Laufwerk A: anlegt, und zwar mit *FORMAT A: /S*, und bei Bedarf noch den Maustreiber dazu kopiert. Nun bootet man den Rechner mit dieser Diskette und nicht von der Festplatte und ruft bei Bedarf noch den Maustreiber auf. Jetzt hat man zwar keinen Maustreiber, aber dafür das Maximum an Arbeitsspeicher. ■

Ralf Kleinfeld

(Aber Vorsicht: Es kann durchaus sein, daß man noch irgendwelche Treiber von der Festplatte braucht, etwa um *EMS-Speicher* ansprechen zu können. Diese Treiber brauchen jedoch nicht auch noch auf die Diskette kopiert werden, es reicht, wenn sie in *CONFIG.SYS* über den entsprechenden Pfad (z. B. *DEVICE=C:\ÖSYSTEMÖEMM.-SYS*) eingebunden werden. Manchmal kann es allerdings auch empfehlenswert sein, die Werte für *FILES* und *BUFFERS* einzutragen, da sonst Festplattenzugriffe langsam oder gar unmöglich werden können. Im Einzelfall kann es sich durchaus lohnen, für eine optimale Einstellung etwas zu experimentieren.)

Wing Commander

Hier sind vier Tips, die Andreas das Leben im Hornissennest der *Secret Missions 2* leichter machen sollen:

Nie versuchen, die *Kilrathi*-Jäger von hinten zu erwischen. Auch nie frontal auf einen zufliegen, da die *Hhriss*-Jäger *Massdriver Cannons* besitzen, mit denen sie dem Erdling mit wenigen Salven den Garaus machen können.

Im Kurvenkampf stets langsamer als der Gegner fliegen, denn wenn man zu schnell ist und aus Versehen den Gegner überholt, kann es sein, daß man ihm genau vor die Rohre fliegt. Und das kann bei einem *Hhriss* äußerst ungemütlich werden.

Generell, aber insbesondere im Kurvenkampf, sollte man immer den Vorhalt anvisieren und dort insbesondere den Bug des Gegners.

Man sollte ziemlich dicht an den feindlichen Jäger heranfliegen, denn aus kurzer Entfernung trifft man besser.

Jetzt kann man eigentlich nur noch Waidmannsheil wünschen. ■

Michael Grünau

Silent Service II

Das Problem von Uwe Buchmann liegt wahrscheinlich darin begründet, daß er wohl zu oft oder zu lange die Tasten drückt. Dadurch läuft der Tastaturpuffer über, weil der Rechner die Daten nicht mehr verarbeiten kann. ■

Carsten Schwarze

Antheads

Um die Unterstützung von Polizei, Bürgerwehr und Militär zu erhalten, muß man einfach nur die Beweise beschaffen, die in der Anleitung genannt werden. ■

Knight



TRADERS

TRADERS

POWERPLAY meint: Die Mischung aus Strategie und witzigen Actioneinlagen haelt lange gefangen.
ASM meint PRIMA...

Erhaeltlich fuer Amiga, Atari ST und PC Compatible.

NATUERLICH KOMPLETT IN DEUTSCH

LINEL

LINEL

PRESENTS



MEDIEVAL WARRIORS

Sind Sie ein maechtiger Krieger oder nur ein simpler Knappe? Setzen Sie Ihr strategisches Denken mit diesem packenden Spiel unter Beweis und zwar wahlweise gegen den Computer oder einen Mitspieler. Es besteht auch die Moeglichkeit via Modem Schlachten auszutragen.

MEDIEVAL WARRIORS garantiert Stunden der Unterhaltung!

Erhaeltlich fuer PC Compatible und Amiga.

Die Presse ist begeistert, ein Meisterwerk in Sachen Strategie...

Joystick 90%, besonders fuer Anfaenger empfehlenswert bietet aber auch einiges fuer Profistrategen...Amiga Format.



Demnaechst natuerlich
komplett in Deutsch



**Die Unendliche Geschichte
II
Das Grafikadventure**



DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

Ein Welterfolg wird fortgesetzt...

Begleiten Sie Bastian auf seiner Reise durch Phantasien in eine Welt voller Abenteuer und Gefahren im neuen Grafikadventure auf Ihrem Computer.

Demnaechst fuer PC (VGA 256 Farben, EGA, Tandy sowie mit Adlib Sound), Amiga und Atari ST erhaeltlich.

IM VERTRIEB VON
RUSHWARE
Bruchweg 128-13
D-4044 Kaarst
Tel.: 02101 6070

Beast II

Bevor Manuela sich daran macht, den Stein über den Wassergraben zu schieben, muß sie erst noch folgendes machen:

Nachdem man am Anfang nach links gegangen ist und den Mann befreit hat, fragt man ihn nach *SWITCH* und er antwortet mit *LOWER* oder *UPPER SWITCH*, was man sich merken sollte. Dann geht es runter in den Gang, in dem auch der Wassergraben ist. Dort begegnet man einem Vieh, welches einen Schlüssel hinterläßt. Man klettert das Seil hoch, öffnet die Tür und legt den entsprechenden Schalter um. Jetzt kommt der schwierigste Teil des Spiels: Man muß bei der ersten Kette nach unten und dann den unteren Schalter betätigen, bevor das Vieh den anderen Schalter betätigt hat. Hat man dies geschafft, erscheint eine Brücke über dem Wassergraben.

Im Sumpf muß man das Horn benutzen. Das bekommt man, wenn man das große Monster bei der Brücke lockt und dann in das entstandene Loch hineingeht. (Zuvor muß man alle Münzen eingesammelt haben!) Hat man das Horn aufgenommen, muß man die Schnecke nach *KARAMOON* fragen und ihr alle Goldstücke geben, um wieder hinaufgetragen zu werden. ■

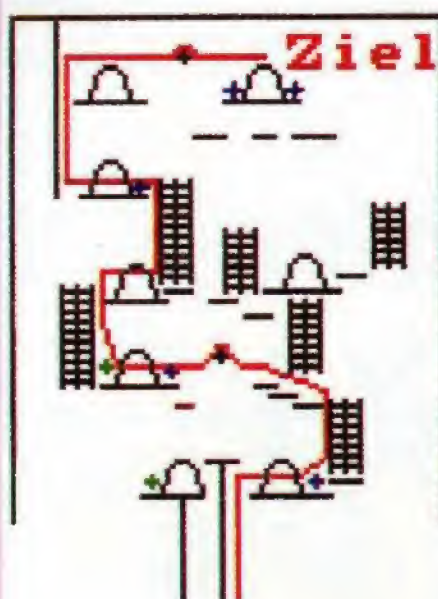
Andreas Lotz

Last Ninja III

Man kann nicht durch den Ausgang gehen, da er durch den Wasserfall versperrt ist. Das Wasser läuft nicht mehr, wenn man den Abfluß vor dem Strudel mit dem Stöpsel, den man auf der Brücke findet, verstopft. Nun kann man den Ausgang mit der Schriftrolle betreten. ■

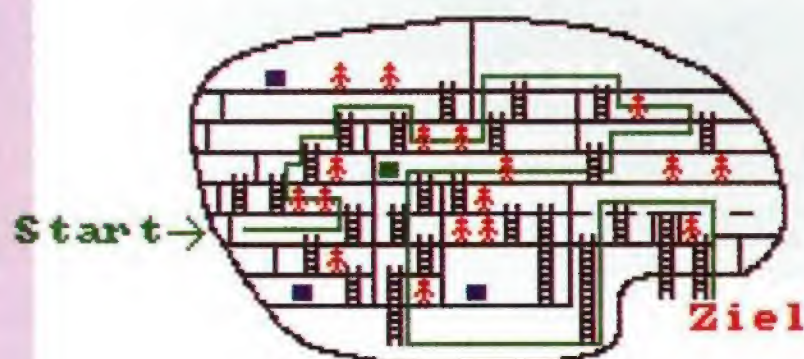
B. Scharpen

Level 2:



- + = Maus
- + = Peitsche
- + = P. benutzen

Level 3:



- = macht Feinde langsamer
- = das Buch
- * = Soldat

Indiana Jones 3

Karsten hat wahrscheinlich übersehen, daß man die weißen Kreise an der Wand dazu benutzen kann, sich mit der Peitsche zur nächsten Plattform rüberzuschwingen. Als weitere Hilfe hier noch Karten von Level 2 und 3. ■

Andreas Lotz

Dragonflight

Das Einhorn befreit man, indem man einen Gegenstand gegen den Kristall wirft. ■

Oliver Knagge

Chambers of Shaolin

Der letzte Gegner ist eigentlich ganz einfach zu besiegen: Zuerst rennt man durch den Hindernisparcours und kommt dann beim Drachen an. Wenn dieser den Kopf mittelhoch hat, benutzt man den Tritt zum Bauch, und wenn er den Kopf reckt, den Tritt zum Kopf. ■

Stefan Hartmann

Geisha

Der von der Perlentaucherin verlangte Code versteckt sich auf dem Plakat im Wandschrank unter dem Namen *Ostradae*. ■

Mark Himmelskötter

Phantasy Star II

Der Recorder befindet sich im *Biosystems Lab* im vierten Level oben rechts. Dort sind auf der Karte vier grüne Quadrate eingezeichnet, das unterste ist der Recorder, er unterscheidet sich nur geringfügig von den anderen Quadraten.

Den Spruch *Megid* erhält man mit dem Anstieg der Erfahrung und erst kurz vor dem Finale. *Star Mist* und *Moon Dew* kann man nicht kaufen, wohl aber in den Dungeons finden. Sobald Shir Level 10 erreicht hat, geht man mit ihr mehrmals in den *Toolshop* auf Mota. Irgendwann verschwindet sie, und man muß sie daheim wieder abholen. Mit etwas Glück hat sie dann *Star Mist* im Inventar. ■

Frederic Ufer

Rainbow Islands

Um in die Geheimräume zu kommen, muß man die Diamanten in der richtigen Reihenfolge einsammeln: rot, orange, gelb, hellgrün, hellblau, dunkelblau, violett. ■

Sven Sulzbach

Interceptor

Um den Piloten zu retten, muß man sehr langsam und sehr niedrig anfliegen. Sobald man in die Nähe des Piloten kommt, sollte man die Landeklappen ausfahren und kurz vor der Ankunft die Rettungskapsel abwerfen. Anschließend sofort steil nach oben steigen, da man sonst auf die Insel kracht. ■

Knight

Police Quest 1

Gut, hier nochmals Klartext: Nachdem man die Dame angehalten hat, nimmt man aus seinem eigenen Wagen die *Briefcase*, in der sich Strafzettel befinden. Man spricht die Dame an und gibt ihr den Strafzettel (*take, write, give ticket to woman*). Die Telefonnummer der Dame sollte man allerdings schnellstmöglich wieder vergessen.

Beim betrunkenen Fahrer öffnet man die Tür, läßt ihn aussteigen und pusten. (*Open door, stand up, give test.*) Danach muß man ihn in den Polizeiwagen verfrachten. Dazu öffnet man die hintere Tür und legt ihm Handschellen an. (*Come with me, handcuff man.*) Man sollte nicht darauf eingehen, ihm die Hände vorne zu binden. ■

Matthias Varelmann



THE BEST GAMES :



Hallo, Computer-Spieler !

Diese Anzeige ist nur ein kleiner Auszug aus unserem vollständigen Spiele-Sortiment: Wir haben immer alles, was im Handel ist.

Jede Neuheit bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen !

Disc only: 64 AM ST PC
 ◊ = Amiga-Vers. nur für 1MB !
 PC immer für A-Laufwerk! 5.25" oder 3.5" !

Amiga 500 Speicher 1MB ◊ 69 neu !

1MB & Flight of Intruder ◊ 139 !
 Die SoundBlaster Card v2.0 349

3D Master Golf ◊	89	89	89
A.G.E. 3D Adventure.....	69	69	77
Abandoned Places.....	73	73	73
Aces of Great War ◊	77	81	85
Agony.....	73	73	
AH-73M Thunderhawk.....	77	77	90
Air Combat Aces ◊	81	81	97
Air Sea Supremacy ◊	81	81	97
Air Duel FS.....	81	81	81
Airbus A320 Lufthansa Sim. ◊	108	108	108
Air Strike USA.....	81	81	81
Alladin Magic Lamp.....	69	69	69
Ancient War in Sky.....	90		
Andretti RacingSim.....	81		77
Another World ◊	73	73	77
ATP Tours Advanc. Tennis.....	59	59	69
Australian Pioneers.....	73		85
B.A.T. 1.....	57	81	81
Baby Jo.....	81		81
Bandit Kings of China ◊	97		108
Bargon Attack Adv.....	77	77	77
Battle Isle.....	77	77	97
Battle Master.....	77	65	81
Black Gold.....	41	73	73
Blades of Steel Icehockey.....	49	81	73
Beastbusters.....	43	68	73
Big Box Beau Jolly.....	49	81	97
Big Business.....	59	54	68
Blood Relatives.....	81	81	81
Blues Brothers.....	42	73	73
Bomber Bob.....	73	73	
Booly.....	73	73	73
Boston Bomb Club.....	73	73	73
Brigade Commander.....	68	68	
Broker King.....	51	68	68
Buck Rogers 2 ◊	81	81	81
Builerland.....	73	73	
Bundesliga Manager Prof. ◊	41	73	73
California Games 2.....	77		
Castles Adventure.....	65		89
Castle Master.....	38	63	63
Caveman Ninja.....	41	69	69
Celica GT4 Rallye.....	65	65	
Celtic Legends ◊	81	81	85
Challengers.....	57	81	81
Champions of Kryn ◊	73	62	81
Charge Light Brigade.....	77	77	
Chintos Revenge.....	73	73	
Cisco Heat Racing.....	73	73	73
Civilisation ◊	90		103
ClickClack.....	43	73	73
Cohort Fighting Rome.....	77	77	77
Command H.Q. ◊	85		89
Conquestador.....	57	77	77
Conquest of Long Bow ◊	97		108
Cool Croc Twins.....	41	73	73
Covert Action ◊	81	81	105
Crazy Cars 3.....	68	68	68
Crime Time.....	38	61	61
Crown.....	38	61	61
Cruise for Corps ◊	68	68	77
Cyberspace.....	81	81	81
Cyber Fight.....	90		90
Cybornetics.....	73	73	73
Darkman.....	41	69	69
Death Knights of Kryn ◊	65	77	77
Death or Glory FS.....	97		
Deathbringer.....	42	65	65
Demongate.....	69	69	81
Deuteros.....	103	81	103
Devious Designs.....	42	73	73
Die Schwarze Sekte.....	81	81	81
Dragon.....	81	81	
Dragon Fighter.....	73		

Dragon Flight 2.....	77	77	
Dragon Lord.....	95	95	95
Drift RPG.....	85	85	
Drop Soldier.....	73	73	73
Elf - Adventure.....	65	65	
Enchanted Land.....	73	55	
Europ. Championship 92.....	41	69	69
Eye of Beholder ◊	65		77
Eye of Storm ◊	77		77
F-29 Retaliator 2 ◊	69	69	81
F15 II Strike Eagle ◊	89	89	85
Fairy Tales (Sierra).....	108		
Falcon F-16 Mark II v3.0 ◊	105		105
Fascination (Geisha 2).....	69	69	77
Final Blow Boxing.....	41	73	73
Final Fight Act.....	41	68	68
Fists of Fury Collection.....	41	65	65
Flag.....	77	77	85
Floor 13.....	90	90	90
Fugger.....	34	53	53
G-LOC R360 Mk2 FS.....	42	73	73
Gaisha Rude & Nude.....	73	73	73
Gates of Dawn - Fate ◊	81	81	97
Gateway Savage Frontier ◊	65	81	81
Genghis Khan ◊	89	89	89
Gobliiins.....	69	69	69
Grand Prix F1 by Microprose ◊	89	89	89
Guardians.....	73	73	73
Gunboat Combat ◊	77		77

10 FUNTASTIC HITS !

Curse Azure Bds. ◊	62	65	57	68
Flight of Intruder F2 ◊	79	79	95	
Great Courts 2 ◊	68	68	73	
Lemmings 1 ◊	60	58	79	
Pirates.....	48	60	60	60
Railroad Tycoon ◊	83	79	91	
Rings of Medusa 2	45	73	73	73
SimEarth ◊	92	92	99	
Spirit of Adventure	38	64	64	71
Zak McKracken.....	53	68	68	68

Gunship 2000 ◊	97		97
Hanibal.....	42	69	69
Harlekin.....	73	73	
Hawk FS Birds of Prey ◊	90	90	90
Heart of China.....	97		92
Heimdall.....	77	77	77
Hexuma.....	77	77	77
Hot Rubber Race.....	41	73	73
Hotel Manager Steigenberger.....	69	69	69
Hoverforce.....	85		85
Hudson Hawk.....	73	73	
Hunter.....	81	81	
Incentive Story.....	43	73	73
Indiana Jones 4 Fate ◊	85		85
Infiltrator.....	77	77	
Infocom Classics 9 Titel jeweils.....	32	32	32
Intern. Karate Deluxe.....	73	73	73
J. White Whirlwind Snooker.....	77	77	
Jahangir Khan Squash.....	41	69	69
James Pond ◊	65	65	
Jet Fighter 2.....	95		95
Jules Verne Space 1889 ◊	95	95	95
Kathedrale.....	97	97	97
Keys of Maramon ◊	45	65	77
Kings Quest 5 ◊	95	97	104
Knights of Sky ◊	89	89	96
Legend D&D.....	73	73	73
Legend of Paerghall ◊	73	73	81
Leisure Larry 5 ◊	97		95
Lemmings 2 ◊	65		81
Les Manley Lost in L.A.	99		
Lethal Excess.....	41	73	73
Lightquest ◊	81	81	
Logical.....	41	57	57
Lost Admiral Strat.....	108		
Lotus Esprit Chall. 2.....	43	65	65
MacArthurs Korean War.....	77		77
Magic Pockets.....	65	65	73
Magnetic Scrolls Coll. ◊	77	77	85
Manchester United 2 Euro ◊	45	69	69
Marvel Trilogy.....	62		81
Medieval Lords.....	77	81	77
Medieval Warriors.....	77		77
MegaLoMania.....	78	73	78
MegaPhoenix ◊	73	73	73
MegaTraveller 2 Ancien. ◊	95	95	95
Mega Fortress B-52 ◊	89	89	85

Mega Twins.....	41	73	73
Metal Mutant.....	65	65	65
Midwinter 2 Flames Freed. ◊	85	89	103
Mig-29 2 Super Fulcrum ◊	101	101	108
Might & Magic 2.....	51	73	77
Might & Magic 3.....	73		89
Monster Business.....	41	65	65
Myth.....	68	68	
Navy Seals.....	53	69	69
Nobungas Ambition ◊	85		97
Nova 9.....	103		
Oil Imperium.....	41	57	57
On the Road.....	73	73	73
Out Run Europe Race.....	41	65	65
Paperboy 2.....	43	73	77
Pegasus.....	73	73	
Pitfighter.....	41	69	69
Pools of Darkness ◊	81	81	81
Populous 2.....	73	73	77
Ports of Call.....	68		93
ProFlight Tornado FS ◊	99	99	
Project 3.....	73	73	
Projekt Prometheus.....	41	73	77
R-Type 2.....	43	73	81
Race Driving.....	69	69	69
Ralf Glau Edition.....	69	85	85
Realms - Wargame ◊	77	77	85
Red Baron WW I ◊	97		92
Red Phoenix.....	85	85	85
Riders of Rohan.....	68	73	81
Rise of Dragon ◊	92		92
Robin Hood ◊	65	65	77
Robocod (James Pond 2) ◊	65	65	
Robocop 3.....	45	69	69
Rod-Land.....	39	65	65
Rolling Ronny.....	41	65	65
Rubicon.....	43	73	73
Rules of Engagement.....	65	65	89
Samurai ◊	81	81	81
Sarakon (new!).....	38	51	51
Search for Titanic.....	58	81	81
Secret Monkey Island 2 ◊	97		
Shadow Dancer Ninja.....	41	65	65
Shadow Sorcerer ◊	85	85	85
Shanghai 2.....	85	85	97
Silent Service 2 ◊	85	89	83
Silly Putty.....	41	73	73
Sim Ant ◊	97		97

Neu: 7 Funtastic+Punkte

Mit jedem Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sich Ihr Kundentreue-Konto um jeweils 1 Funtastic+Punkt !
 Bei 7 +Punkten gibt es für Sie ein tolles Freispiel als Treue-Prämie

Sliders Technosport.....	68	68	68
Snow Brothers.....	41	69	69
Son of Zeus.....	73	73	
Spacegun.....	69	69	77
Space Quest 4 ◊	97		99
Space Shuttle Simulat.	95	95	104
Space Wrecked.....	81	81	81
Spirit of Excalib. 2 Vengeance.....	81	81	97
Spot ◊	35	73	73
SSI Collectors Edit. ◊	81	81	81
Star Collection.....	41	60	57
Star Rush.....	81	81	81
Strike Aces ◊	54	81	81
Strike Commander.....	97		97
Strikefleet - endlich !.....	65	65	
Stuntcar (Spec/Holobyte).....	81	81	81
Sturmtruppen Comic.....	43	73	
Supa Plex.....	77		77
Suspicious Cargo.....	73	73	
Swap.....	41	65	65
Switchblade 2.....	41	65	65
Swiv (Silkworm 4).....	39	65	65
Swords & Galleons.....	73		
TD3 Test Drive 3 ◊	85		71
Team Yankee 2 Pacific ◊	85	85	93
Technopolis.....	73	73	73
Teen. Mutant Ninja 2.....	46	73	73
Tetris NEW !.....	41	57	57
The Chaos Engine.....	73	73	
The Enemy Within.....	73	73	
The First Samurai.....	81	81	81
The Emperor ◊	97		108
The Simpsons.....	41	69	69
The Two Towers (Tolkien).....	85		
The Walker.....	73	73	

Theater of War.....	77		
Think Cross.....	41	57	57
Thud Ridge F105.....	68	68	73
Tip Off Basketball ◊	65	65	73
Traders.....	73	73	81
Train It.....	85		85
Transatlantic ◊	73	73	73
Trex Warrior.....	73	73	
Tunnels of Armageddon D&D.....	88		
TV Sports Basketball ◊	65	71	77
TV Sports Rollerbabes ◊	81		81
Twilight 2000 ◊	95	95	95
Ultima 7.....	97		97
Ultima Savage Empire.....	108	108	77
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ◊	75	75	90
Under Pressure - Rybok.....	73	73	73
Utopia.....	73	73	77
Video Kid.....	73	73	
Volfied.....	42	73	73
Vroom Formel 1.....	73	73	
Warm Up CarRace.....	41	73	81
Warriors of Darkness.....	38	69	69
Wild Wheels.....	73	73	73
Wing Commander 1.....	85		79
Wing Commander 2.....	97		97
Winzer Simulation.....	45	69	69
Wiz Kid.....	73	73	
Wizardry 7 Crusaders ◊	89		89
Wolf Child.....	73	73	
Worlds at War Naval ◊	65		77
Wrath of Demons.....	43	73	73
Wreck Hunters.....	85		
Zone Warrior.....	65	65	
TV Quiz-Family-Games.....	30	39	39

NICE PRICE !

10-Spiele-SuperMix.....	129	219	219	219
3-D Constr.Kit+Video dt.....	59	110	87	110
ADS Adv.Destroy.Sim.....	75	75	75	
Bane of Cosmic Forge ◊	75		75	
Battle of Britain - Finest Hour ◊	75		75	
Elvira 1 ◊	51	79	75	98
F19 Stealth Fight ◊	48	75	75	88
Full Blast.....	53	75	75	75
Hill Street Blues.....	63	63	63	
Invest.....	38	53	53	68
Loom.....	75	75	75	50
M-1 Tank Platoon ◊	75	75	75	91
Martian Dreams - Ultima.....	97		79	
MegaTraveller 1 ◊	68	68	83	
Metal Master.....	59	59	59	
Moonbase Simulation ◊	79		100	
Nam 1965-1975.....	54	54	66	
Operation Stealth.....	60	60	71	
Panza Kickboxing.....	75	75	75	
PGA Tour Golf.....	55	65	71	
Prince of Persia.....	58	68	65	
R.B.I. 2 Baseball.....	38	65	65	
Rock n Roll.....	38	50	60	
Secret Monkey Island 1 ◊ VGA!	75	75	97	
Secret Silver Blades ◊	60	68	68	
Secret Weapons of Luftwaffe ◊	89		85	
SimCity + Populous 1 ◊	68	68	68	
Skulls & Crossbones.....	34	60	68	
Super Monaco GP.....	38	60	60	
Supremacy.....	48	71	53	79
Suzuki Team.....	60	60		
Teen. Mutant Ninja 1.....	43	79	75	75
The Light Corridor.....	56	56	56	68
Toki.....	51	51	51	
Turrican 2 Final Fight ◊	38	60	60	
Ultima 6.....	55	86	86	79
Yeagers Air Combat ◊	89	89	83	
Z-Out.....	53		50	

F

Castle Master

Martin hat die Fragen aus der 11/91 gleich zum Anlaß für eine Komplettlösung genommen. Sie wurde mit dem Prinzen erspielt, bei der Prinzessin liegen die Schlüssel und *Pentacles* an anderen Stellen. Außerdem wurden in den Karten nicht alle Schätze eingezeichnet, damit Ihr auch noch etwas zu tun habt.

Man startet außerhalb der Burg und schließt erst einmal die Brücke auf (das schwarze Loch links daneben). Nun geht man in die Zauberröhre links neben der Burg, nimmt den Käse und den Solar-Schlüssel auf der Stuhllehne und springt ins Loch unter dem Teppich.

DIE KATAKOMBEN: In der Höhle vernichtet man zuerst den Geist, nimmt dann das *Pentacle* und betritt die Katakomben. Hier sucht man jede Höhle auf und schickt jeden Geist ins Jenseits. Erst wenn alle Geister beseitigt sind, geht es über die Kellertreppe in die erste Etage. Dort begibt man sich in Küche oder Speisekammer und futtert, bis man den *Herkules*-Status erreicht hat. Über die Kellertreppe geht es zurück in die Katakomben, wo man das Hindernis über die Falltür schiebt und den letzten Geist in der Höhle vernichtet.

Jetzt geht man raus aus der Burg, schiebt den Felsblock vor der Burg weg und springt hinein. Man nimmt wie in jeder anderen Höhle das *Pen-*

tacle und begibt sich zur Kapelle. Dort ist die Wand mit dem Kreuz eine doppelte, hinter ihr ist der Gang zum Glockenturm, wo man am Seil zieht und wieder ein *Pentacle* findet. Nun kriecht man unter das Pult und befindet sich wieder in den Katakomben. Dort gibt es nochmals ein *Pentacle*, das nächste Ziel ist der Brunnen im Innenhof. Den Schlüssel im Brunnen aktiviert man und springt in den Brunnen.

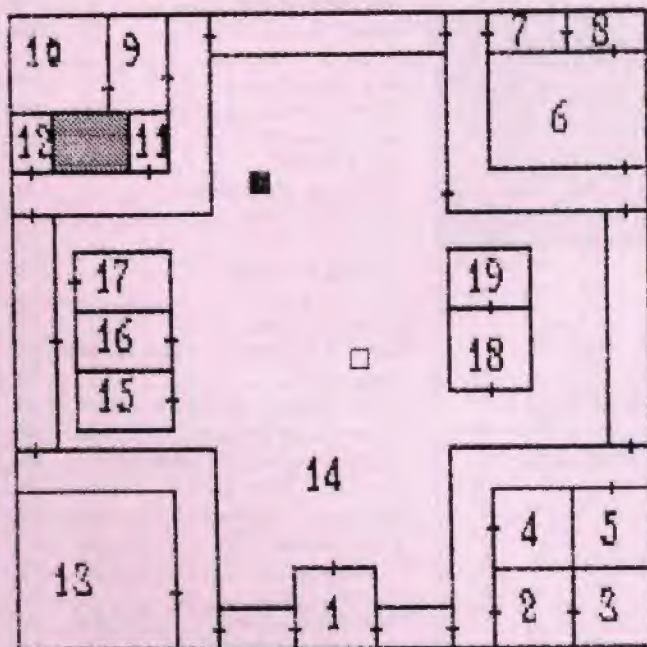
Wieder das *Pentacle* gekrallt und weiter zur Sauna. Dort das Wasser ablassen und vorsichtig über die Treppen in den Pool und ins Loch steigen. Dort das *Pentacle* nehmen und den Gruftvorraum aufsuchen.

DIE BURG: Im Vorraum findet man den Treppenschlüssel und kann die *Pentacles* betrachten – die blinkenden müssen noch gefunden werden. In den Stallungen kriecht man unter das

Pferd und findet den Kasernenschlüssel. In der Scheune rechts hinter dem Strohballen liegt der Schlüssel für die vierte Etage. Nun begibt man sich in Igors Kammer, wo man vom ersten größeren Gegner erwartet wird. Mit einigen Schüssen in den Mund läßt er sich jedoch leicht erledigen. Danach kann man die Truhe öffnen, alles einsacken und den „?-Schlüssel“ mitnehmen. Weiter geht es in die Bibliothek, dort aktivieren wir ein Buch, woraufhin ein Stuhl an der Wand erscheint. Wir laufen auf ihn zu und drehen uns mit der Wand in den Schrein. Auf dem Goldbrocken liegt der Zellschlüssel.

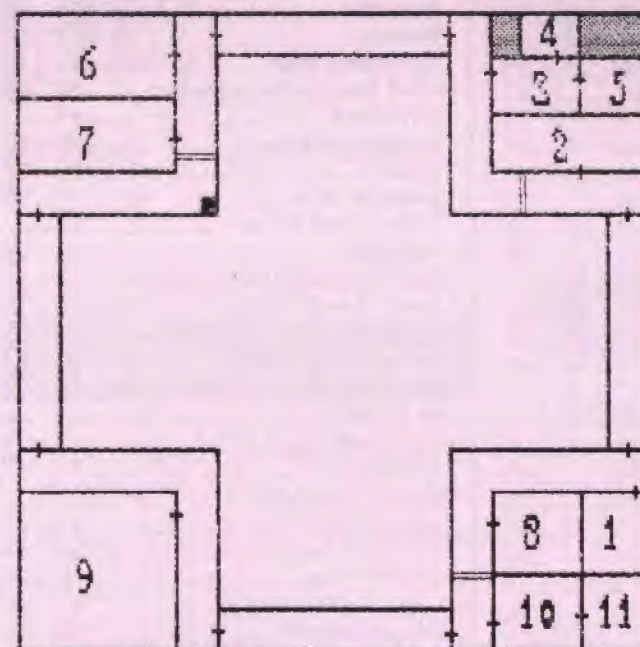
Nun gehen wir in den Großen Saal und dort Vorsichtig den Sims entlang – Vorsicht, an der Ecke fehlt ein Stück! Sobald wir zur anderen Tür draußen sind, betreten wir einen winzigen Vorsprung im Wachraum. Dort nehmen

Castle Master



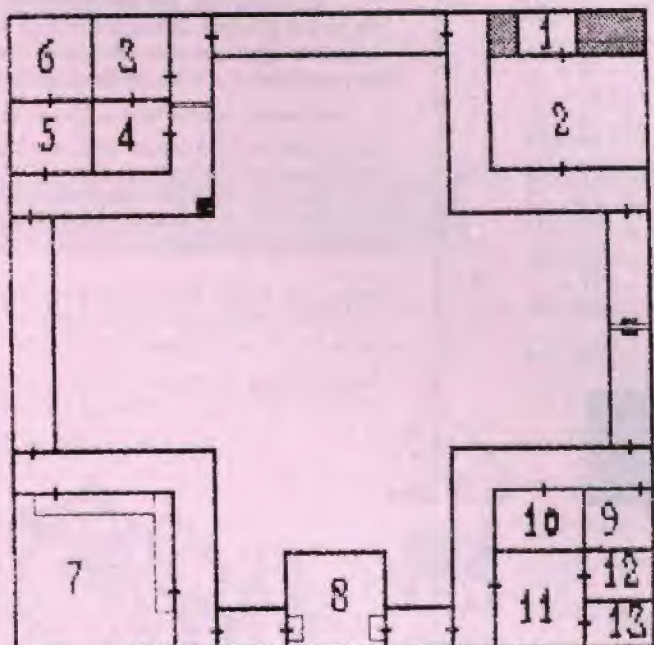
Etage I

- 1=Wachtstube
- 2=Küche
- 3=Speisekammer
- 4=Igor's Kammer
- 5=Treppenabsatz
- 6=Sauna
- 7=Unter Treppe
- 8=Treppe
- 9=Gruftvorraum
- 10=Pentacle-Gruft
- 11=kellertreppe
- 12=Wachthäuschen
- 13=Großer Saal
- 14=Innenhof
- 15=Scheune
- 16=Stallungen
- 17=Schmiede
- 18=Kapelle
- 19=Glockenturm



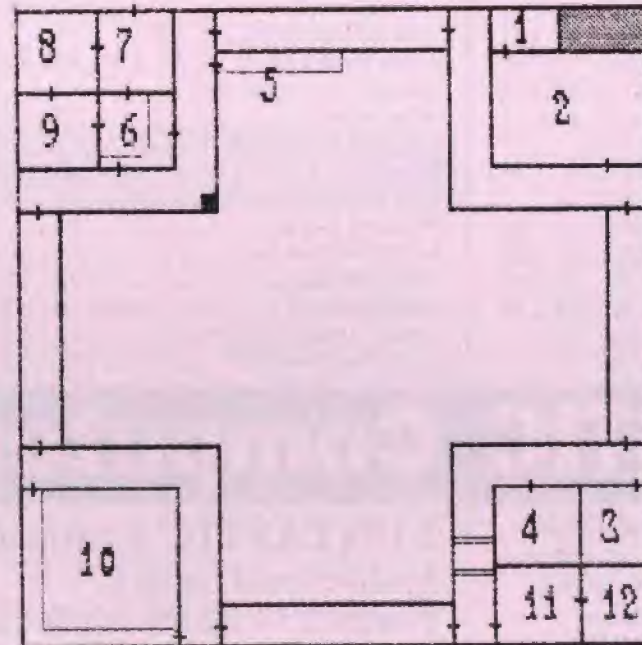
Etage III

- 1=Treppenabsatz
- 2=Kneipe
- 3=Warenlager
- 4=Treppe
- 5=Priesterhöhle
- 6=Rumpelkammer
- 7=Schaumraum
- 8=Zimmerleut's
- 9=Tanzsaal
- 10=Drachenhöhle
- 11=Drachenschatz



Etage II

- 1=Treppe
- 2=Hospital
- 3=Krankenzimmer
- 4=Arsenal
- 5=Bibliothek
- 6=Schrein
- 7=Großer Saal
- 8=Wachtstube
- 9=Treppenabsatz
- 10=Töpferei
- 11=Waschraum
- 12=Carderobe
- 13=Carderobe



Etage IV

- 1=Treppe
- 2=Kasernen
- 3=Treppenabsatz
- 4=King's Solar
- 5=Innenhof
- 6=Foyer
- 7=Turnhalle
- 8=Geisterhalle
- 9=Kornkammer
- 10=Tanzsaal
- 11=Magister
- 12=Geschäft!

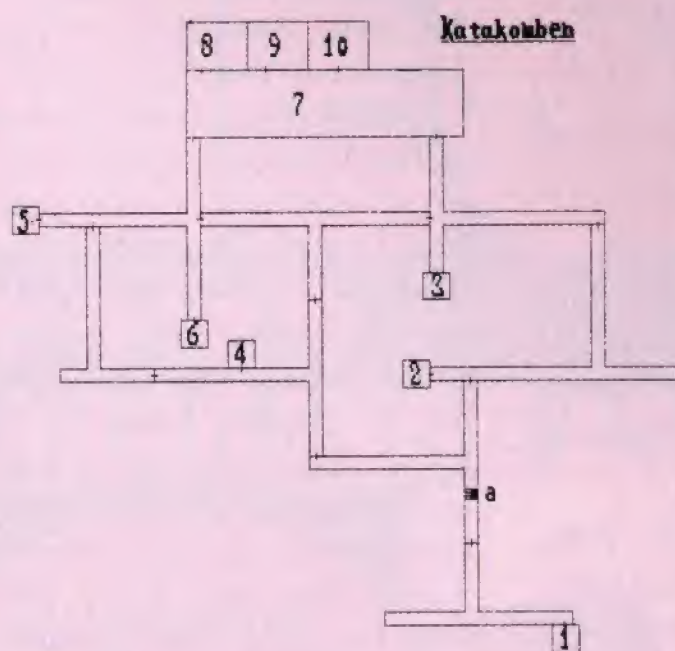
wir uns das *Pentacle* und verlassen die Burg wieder. Wir stehen auf der Zugbrücke und katapultieren uns mit ihr auf das Dach der Kapelle, wo wir uns den Truhenschlüssel aneignen. Durch das Loch geht es weiter in die Kapelle und von dort in den dritten Stock. In der Rumpelkammer kriechen wir hinter das Regal, stehen wieder auf, klettern auf das unterste Brett und nehmen das *Pentacle*. Zur Stärkung geht es jetzt in die Kneipe, dort gibt es einen Stärketrank mit unbegrenzter Wirkungsdauer. Weiter geht es in den obersten Stock, wo wir uns im Tanzsaal durch das Loch fallen lassen. In der dritten Etage geht es weiter zur Drachenhöhle, deren Bewohner gemeuchelt wird – wozu man auf Hörner, Zähne und Augen schießen sollte. Danach können wir die Truhe im hinteren Zimmer ausräumen und das neunte *Pentacle* organisieren.

Das letzte *Pentacle* finden wir in der Kornkammer. Dort schaufeln wir das Korn bei-

seite, öffnen die Truhe, setzen uns hinein, schließen den Deckel und fallen sicher in den Schauraum. Diesen räumen wir vollständig aus und begeben uns in den Vorraum der Gruft. Hier kann man jetzt die Türe öffnen und den „Magisterspuk“-Schlüssel aus der Gruft holen.

DAS FINALE: Weiter geht es im vierten Stock. Nachdem im *King's Solar* die Klingel betätigt wurde, sollte das erste Hindernis beseitigt sein und der Aktivierung des Steines nichts mehr im Wege stehen. Ist letzteres getan, sollte der Weg zur Südpassage frei sein. In der Turnhalle wird solange mit der Hantel trainiert, bis man wieder *Herkules* ist. Dann geht es zum Magister und damit zum letzten Kampf. (Der geht allerdings nur dann gut aus, wenn auch alle 26 Geister beseitigt wurden. Nachdem der Magister verknoppt wurde, braucht man nur noch durch die Türe am anderen Ende des Raumes zu gehen und die (etwas lasche) Schlußsequenz bewundern.

Martin Baluses



Bermuda Project

An den von Holger als problematisch empfundenen Stellen kann man nichts machen, außer vielleicht die Kiste mit dem Brecheisen zu öffnen.

Stefan Hartmann

Batman

Hier ist Hilfe für Daniel: Wenn man beim Joker ein Leben verloren hat, sollte man ein paar Mal auf die Start-Taste drücken, und schon steht man wieder vor dem Joker.

Stefan Hartmann

TOP-SPIELE

Games People Play! Bestellen Sie bloß kein Spiel bei uns denn Preise und der Top Service könnten Sie schwach werden lassen und dann bleiben Sie unser Kunde!

ArtNr.	Titel/IBM PC-Software	3,5" oder 5,25"	Preis
972580	Indiana Jones Adventure 3	dt.	79,95
972747	Indianapolis 500	dt.	79,95
973184	Kings Quest 5	engl.	105,95
972693	Leisure Suit Larry 3	dt.	102,95
973145	Sim Earth	dt.	102,95
973290	Sorcerers get the Girls	engl.	79,95
973161	Space Quest 4 EGA Version	engl.	104,95
972725	Star Trek V	engl.	79,95
973182	Teenage Mutant Hero Turtle	dt.	79,95
973257	Secret of Monkey Island	dt.	99,00
973024	Secret of Monkey Island EGA	dt.	81,00
PC1212	Indiana Jones NEU!	dt. *	89,00
PC1414	Larry 5	dt. *	99,90
PC1616	Secret of Monkey Island NEU	dt. *	79,90
PC1717	Secret of Monkey Island VGA NEU	dt. *	89,90
973052	Das Stundenglas	dt.	87,45
973187	Crash Course	dt.	87,45
973013	Days of Thunder	engl.	76,50
973261	Die Unendliche Geschichte	dt.	86,50
972608	Dont't Go Alone	engl.	59,00
972795	Elvira Mistress the Dark	dt.	104,95
973381	Heart of China	engl.	104,50
972617	Heros Quest	engl.	105,45
973311	Leisure Suit Larry 1 VGA	engl.	87,90
973381	Leisure Suit Larry 2	engl.	89,90
973247	Maniac Mansion	dt.	76,50
973410	Martian Dreams	engl.	95,45
973252	Moonbase	engl.	109,95
973083	Night Hunter	dt.	76,50
972999	Nightshift	dt.	57,45
972798	Pirates	engl.	67,45
972260	Police Quest	engl.	105,45
972433	Police Quest 2	engl.	105,45
972710	Populous	dt.	76,50
972791	Populous Promised Lands	dt.	29,95
973190	Power Pack	engl.	96,50
972758	Powerboat	engl.	76,50
973394	Red Baron	dt.	104,50
973340	Secret Missions 2	engl.	37,45
973239	Secret Missions zu Wing C.	engl.	37,45
972951	Secret of the Silver Blad.	engl.	76,50
973263	Space Quest 3 dt. Version	dt.	105,45
973415	Test Drive 2 Collection	dt.	95,45
973288	Test Drive 3 Road Car Scen.	engl.	34,95
973121	Time Racer	dt.	76,50
973058	Wing Commander	engl.	104,50
973175	Wing Commander HD Version	engl.	104,50
972967	Xenomorph	dt.	67,45
972450	Zak McKracken	dt.	76,50
072451	Soundkarte AdLib	dt.	298,00
072452	Soundblaster	dt.	339,00

Art.Nr.	Titel Commodore 64-Software	Preis
932131	Teenage Mutant Hero Turtle	dt. 29,95

und viele weitere Titel. Bitte nachfragen!

Wir liefern in Windeseile per Nachnahme oder Scheck. Und das kostet: Nachnahme zzgl. DM 6,- oder wenn Sie mit Scheck bezahlen zzgl. DM 4,-. Wenn Sie für mehr als DM 200,- bestellen übernehmen wir die Porto- und Verpackungskosten. Und: Bestellungen über DM 450,- liefern wir abzgl. 3% Skonto aus!!! (Sammelbesteller es lohnt sich!)

Vollkommen umsonst ist unsere aktuelle Preislisse, mit mehr als 1500 Games für alle Systemel. Gratis dazu gibt es die neueste Ausgabe unserer Game Club Zeitung. Sie enthält alles, was man so wissen muß, wenn man ein echter Spieler(?) sein will – na klar, auch Lösungstips und News und

Und so können Sie bestellen:

1. Sie rufen an (das geht am schnellsten)
2. Sie faxen uns Ihre Bestellung (das können Sie tun wann immer sie wollen... am besten noch heute!)
3. Sie machen sich auf zum nächsten Briefkasten (Regenschirm nicht vergessen)

Jetzt die Telefonnummern:
Tel. 02 09/58 68 22 oder 58 68 23
Fax: 02 09/58 68 24
Tag und Nacht Service: Tel. 02 09/77 71 14 Fax 2: 77 97 23

Unsere Anschrift:
DIF Game Verlag I. GUNIA, Kampstraße 34,
4650 Gelsenkirchen-Buer Gewerbegebiet

Art Nr.	Titel Commodore/Amiga-Software	Preis
941636	Indiana Jones Adventure	dt. 79,00
942010	Indianapolis 500	dt. 79,00
942265	Leisure Suit Larry 3	dt. 102,95
942035	Teenage Mutant Hero Turtle	engl. 79,95
942126	Das Boot	engl. 89,00
941472	Drachen von Laas	dt. 74,95
942198	Duck Tales	dt. 79,95
942109	Golden Axe	dt. 79,95
941916	Kings Quest 4	dt. 102,95
942116	Lemmings	dt. 74,95
941913	Loom	dt. 89,00
941825	Pirates	dt. 74,95
AM1111	Indiana Jones 4	dt. * 99,90
AM1717	Larry 5	dt. * 99,90
AM1818	Secret of Monkey Island NEU	dt. * 89,90
942214	Back to the Future 3	dt. 67,45
942121	Buck Rogers	engl. 86,50
942095	Das Stundenglas	dt. 87,45
942011	Dinowars	dt. 57,45
941782	Elvira Mistress the Dark	dt. 87,45
942199	Exterminator	engl. 67,45
941921	Ghost n Goblins	dt. 47,40
941987	Gold of the Aztecs	dt. 72,45
942172	Gunboat	engl. 86,50
942183	Hard Drivin 2	engl. 67,45
942251	Hero Quest	dt. 67,45
941855	Highway Patrol 2	dt. 62,45
942034	Horror Zombies	dt. 72,45
942163	Jack Nickl. Unlimited Golf	dt. 87,45
941692	Jack Nicklaus Course	engl. 34,90
941667	Knight Force	dt. 72,45
942265	Leisure Suit Larry 3	dt. 99,90
942153	Moonbase	engl. 96,50
942247	Moonshine Racers	dt. 67,45
942101	Murder in Space	dt. 67,45
942128	Ninja Remix	dt. 67,45
941846	Ninja Spirits	dt. 72,45
942167	Panza Kick Boxing	dt. 86,50
942081	Robocop 2	dt. 67,45
942210	Super Monaco Grand Prix	dt. 67,45
942108	Super Off Road Race	dt. 76,50
942016	Voodoo Nightmare	dt. 72,45
941975	Wonderland 1 MB Version	dt. 86,50
941437	Zak McKracken	dt. 77,45

Art.Nr.	Titel ATARI-Software	Preis
919617	Indiana Jones Adventure	dt. 79,95
919810	Leisure Suit Larry 2	engl. 89,90
919974	Secret of Monkey Island	dt. 79,00
918003	Teenage Mutant Hero Turtle	dt. 75,95
918103	Duck Tales	dt. 70,95
919807	Elvira Mistress of the Dark	dt. 90,95
919540	Kings Quest 4	engl. 102,95
919868	Klax	dt. 49,90
918117	Moonshine Racers	dt. 69,95
918080	Panza Kick Boxing	dt. 79,00
918060	Super Off Road Race	dt. 79,00
918029	Tom and the Ghost	dt. 79,00
919959	Wonderland mono 1 MB	dt. 79,00
918102	Back to the Future 3	dt. 67,45
919730	Battlechess	dt. 67,45
918051	Celica GT 4 Rallye	dt. 72,45
919925	Codename Iceman	engl. 105,45
919963	Days of Thunder	engl. 76,50
918049	Gremkins 2	dt. 54,90
919756	Hard Drivin	dt. 54,90
919679	Indiana Jones Adventure	dt. 76,50
919540	Kings Quest 4	engl. 105,45
919810	Leisure Suit Larry 3	dt. 99,90
918066	Lemmings	dt. 67,45
919962	Nightshift	dt. 57,45
919592	Police Quest 2	engl. 105,45
918039	Robocop 2	dt. 67,45
919974	Secret of Monkey Island	dt. 86,50
919634	Space Quest 3	engl. 105,45
918098	Super Monaco Grand Prix	dt. 67,45
918112	Supercars 2	dt. 67,45
919521	Superman	dt. 72,50
919951	Team Yankee	dt. 77,45
918086	Test Drive Soc. Californien	dt. 34,90
918026	Time Racer	dt. 76,50
919848	Turrican	dt. 57,45
919728	Winners	dt. 77,45
918122	Winning Tactics Kick Off 2	engl. 24,95
919797	X Out	dt. 57,45
919552	Zak McKracken	dt. 77,45
A2121	Indiana Jones Neu!	dt. * 89,90
A2222	Secret of Monkey Island	dt. * 89,90
A2323	Larry 5 Neu	dt. * 89,90

Der DIF Game Verlag freut sich auf Ihre Bestellung und garantiert beste Erledigung Ihres Auftrages. Und nicht vergessen: Bitte immer Ihr System nennen! Danke!

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte vorbestellen!

— Versandkosten Ausland bei Nachnahme 15,- DM. Bei Scheck-Zahlung 9,- DM. —

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiederum einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz“, „Sehr geehrter“ oder „Ey, Alter!“ beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch aus-

fen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt

HOW TO PLAY Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

fürlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt grei-

sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es

kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet (Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael



5

AS

MEGA-PACK!!!

▼▼▼▼▼
JAHRGÄNGE ASM

**10 AUSGABEN
KOMPLETT***

**FÜR NUR
60,- DM
INCL. 1 SAMMELORDNER**

Jetzt auch Jahrgang '89!



Bitte
Bestellkarte
benutzen!

▲▲▲▲▲▲▲ * solange Vorrat reicht ▲▲▲▲▲▲▲



**LONE
WOLF**

System: PC (CGA, EGA, Hercules werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Audiogenic Software, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Das neue Spiel aus dem Hause AUDIOGENIC führt uns in ein Land, in dem die bösen Mächte mal wieder die Überhand gewonnen haben. Beinahe zumindest, denn glücklicherweise gibt es noch LONE WOLF, den letzten Krieger der Kai, der auszieht (nicht sich!) den üblen Gesellen das Fürchten zu lehren.

Alles Böse von Sommerlund, so heißt das Land in dem die Geschichte spielt, hat sich in dem Spiegel des Todes vereint. Unser Held macht sich auf die Socken, den Spiegel zu zerstören. Die Splitter desselben verwandeln sich in furchtbare Gestalten, die sich in einem Turm verschanzen. Klar, was der 'Einsame Wolf' tun wird.

Nach dem ganzen Blabla der Vorgeschichte machen wir uns also auf den Weg, dem Spiegel des Todes den Rest zu geben. Nach einer Piep- und Pfeif-Fanfare aus dem PC geht's auf zum fröhlichen Hack-'n'-Slay.

Kaum im Turm angekommen, stehen wir auch schon unserem ersten Gegner gegenüber. Ein grünes Etwas sitzt vor der Leiter, die ins nächste Bild führt, und fängt tierisch an zu würgen. (Ich weiß, ich weiß, unser Heldensprite ist nicht sonderlich schön gezeichnet, das ist aber noch lang kein Grund ...). Er reißt sein Maul auf und läßt eine Blubberblase gen Himmel steigen. Die sollte man nicht berühren, sonst fällt unser Lebensbarometer.

VON EINEM, DER AUSZOG, UM EUCH DAS FÜRCHTEN ZU

LEHREN

meter. Auch der Versuch, unseren 'Freund' ein wenig mit dem Breitschwert zu kitzeln, bewirkt nichts. Er würgt und würgt. Wir schlängeln uns an den Blubberblasen vorbei und gelangen ins nächste Bild.

Und so geht's weiter, Leiter rauf, Leiter runter, vorbeischlängeln an weiteren speienden 'Grünen', wild um sich wirbelnden Ventilatoren, oder was das auch immer darstellen soll, und spuckenden Holztüren. Bis man dem ersten aus dem Spiegel entsprungenen Fiesling ins Antlitz blickt.

Schon werden, ratter-ratter, die Zeichensatz-Trepp-

chen hochgezogen, und schwertschwingend geht's in den Kampf. Der gestaltet sich als eine wilde Rauferei, von



Koordination keine Spur. Man drückt einfach den Feuerknopf und rührt ein wenig mit dem Joystick, bis entweder wir oder unser Freund in Schwarz das Zeitliche segnen. Ist der Bösewicht besiegt, kommen, ratter-ratter, die Leitern wieder runter, und weiter geht's im Takt.

Genauso läuft auch der Rest des Spieles ab. Man klettert auf einem Haufen Gerüsten rum, weicht den kleinen 'Nettigkeiten' im Spiel aus, bis man wieder auf einen Oberbösewicht trifft - Schema 'F' also, von Abwechslung keine Spur.

Auch von der technischen Seite ist das Teil ein Schlag

Lone Wolf, oder wie man jemandem beim Kämpfen die Schuhe besohlen kann.



Die schnarchenden Krieger

(Foto: PC)

FLOP FIVE

1. **Lone Wolf (PC)**
2. **Alien Storm (Amiga)**
3. **Dark Castle (Mega Drive)**
4. **Football Directo II (Amiga)**
5. **Frenetic (Amiga)**

ins Wasser. Die Joystickabfrage ist dermaßen schwammig, daß sie eher an einen Zufallsgenerator erinnert, als an eine Steuerung. Die meiste Zeit des Games ist man am Runterfallen von irgendwelchen Gerüsten, weil man wieder mal ein paar Pixel zu weit gegangen ist. Da kommt Freude auf, da tanzt der Bär.

Als kleiner Bonus wurde dem Game ein Rollenspiel-taschenbuch aus der Serie beigelegt, an die das Spiel angelehnt wurde. Wenn man bedenkt, daß das Game im Handel etwa 90 Mark kosten wird, kann ich nur sagen, ein teures Buch.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	2
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	2

»MIES«



0,0000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPECIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

25,- DM

7er-
pack

SPECIAL 3
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

Brrrrrrr....

....ein Wetter ist das! Schnee, Eis, Regen, Kälte – was auch immer, tagtäglich quälen wir uns bis nach Eschwege durch (insofern wir nicht hier wohnen), um für Eure monatliche ASM zu sorgen. Selbstverständlich würden auch wir für ein paar Grad mehr plädieren, aber man kann es sich nun einmal nicht aussuchen.

Was Ihr Euch jedoch aussuchen könnt sind eine oder mehrere, der auf den nächsten Seiten folgenden Umsetzungen. Die sind nämlich – wie immer – zahlreich vertreten, und scheren sich wohl kaum darum, ob es stürmt oder schneit. Ebenfalls haben sie nicht mit einem lästigen Schnupfen zu kämpfen. Gesund und munter präsentieren sich also auch diesen Monat diverse Highlights, aber auch mäßige und 'unterm Strich liegende' Games.

Beispielsweise gibt's Heart of China für den Amiga. Microprose läßt die Amigianer golfen, und R-Type II sorgt für Ballerei auf dem ST. Ob für Strategen, Sportler, Flug-Fans oder Denker, die nächsten Seiten zeigen sich im Gegensatz zum Blick aus dem Fenster kunterbunt. Dann mal nichts wie ran! Laßt die Compis warmlaufen....

Ciao, Eure Sandra

HEART OF CHINA

System: Amiga (1 MByte, Festplatte), empf. VK-Preis: ca. DM 120, Hersteller: Dynamix/Sierra-on-Line, Kalifornien, USA, Muster von: Hersteller.

Was hat SIERRA nur gegen den AMIGA? Je ausgefeilter die PC-Spiele, desto liebloser die Umsetzung. Das exotische, actiongepackte HEART OF CHINA wurde jüngstes Konvertierungsopfer.

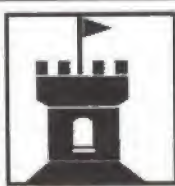
Als Pilot „Lucky“ Masters ist eine Krankenschwester aus den Klauen einer chinesischen Geheimgang zu retten und nebenbei die eigene Fluglinie vor dem Bankrott zu bewahren. Der Vater der jungen Dame läßt auch keine Ruhe.

Die neun Disketten müssen auf der Festplatte installiert werden. Langsam lädt sich dann das Programm, doch die schöne Grafik mußte Federn lassen. Gröber die Bilder, zäher der Spielverlauf. Dynamix hat die übliche Maussteuerung beibehalten. Trotz Abstrichen bleibt die Fernostromanze ein gutes Spiel, für das man aber eine gehörige Portion Geduld mitbringen muß.

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8



»BRAUCHBAR«



Lucky wird wagemutig.

Mig-29 M

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Auch auf dem Atari ist die „Supermig“, das Nachfolgemodell der altbewährten Mig-29, angetreten. Das die MIG-29 M aus dem Hause DOMARK ihre Vorgängerin deutlich übertrifft kann jedoch nicht behauptet werden. Hier und da sind ein paar Veränderungen spürbar, dies jedoch nur dann, wenn man auf der „alten Mig“ schon einige Flugstunden absolviert hat.

Neu ist jedenfalls der Aufbau der Missionen: Es gibt keine Einzelmissionen im eigentlichen Sinn mehr, man ist eine Folge von Missionen eingebunden, deren Ziel es ist eine Revolution niederzuschlagen. Statt der detailreichen Dokumentation über die Mig liegt der Supermig eine Dokumentation über die wichtigsten Militärjets der Welt bei.

Wer die alte Mig sein eigen nennt, kann sich die neue sparen. Wer noch nie im Russenjet Platz genommen hat sollte sich wegen des günstigeren Preises lieber die Alte anschaffen.

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Gesamtnote	6



»DÜRFTIG«



Ganz schön schräg.



THE KILLING CLOUD

System: PC (640 k, CGA, EGA, VGA, Tandy, AdLib, Sound Blaster, Roland werden unterstützt), **empf. VK-Preis** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Image Works, England **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Ganz San Francisco ist in eine giftige Smogwolke gehüllt. Ein Großteil der Bevölkerung wurde dahingerafft, der Rest siecht nur noch vor sich hin. Klar, daß sich unter diesem tödlichen Deckmantel der ewigen Nacht verbrecherische Subjekte ausgebreitet haben. Und



Über den Wolken...

genau denen gilt es bei THE KILLING CLOUD aus dem Hause IMAGE WORKS den Garaus zu machen.

Meiner Meinung nach ist die Umsetzung recht gut gelungen. Das Spiel bietet ziemlich schnelle und detailreiche Vektorgrafik, ein gutes Gamehandling

und eine wunderbar düstere Atmosphäre. Etwas seltsam ist die nervige Passwortabfrage, die manchmal ihre tollen fünf Minuten hat.

Vergeblich kann man dann versuchen die richtige Buchstabenkombination einzugeben, man wird bei jeder Eingabe mit einem 'Incorrect Password' und einem prompten Rauswurf konfrontiert.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8



»BRAUCHBAR«

HARD NOVA

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Fingerhuth, 2 Hamburg 76.

Das Söldnerleben ist hart. Dem Raumtod knapp entronnen, muß HARD NOVA eine neue Mannschaft zusammenstellen, ihr Geld durch mehr oder weniger legalen Gütertransport verdienen und einige Machenschaften im Vier-Sterne-System aufdecken. Karl Butters Nachfolger zu Sentinel Worlds steckt voller Raumschlachten, Erkundungsgängen und überraschenden Wendungen.



Mit NOVA in den Weltraum.

Auf dem PC prächtig gelungen, ist die ST-Grafik leider etwas gröber und zäh. Der Geschwindigkeitsverlust sollte Gelegenheitsspieler aber nicht abschrecken: Die tolle Geschichte fesselt im Laufe der Zeit immer mehr. Wie beim

Vorgänger wechseln sich friedliche Erforschung und gefährliche Missionen ab.

Nova läßt sich von drei installierten Disks, bequemer aber von der Festplatte, spielen. Leider wirft Euch die Kopierabfrage schon nach einer Fehleingabe aus dem Programm. Wer leichte technische Abstriche in Kauf nimmt, wird an diesem SF-Rollenspiel dennoch viel Freude haben.

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9



»PRIMA«

LAST NINJA 3

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** System 3, England, **Muster von:** Compi-Shop, 4600 Dortmund.

Er ist der letzte seiner Art, ein Fossil aus längst vergangenen Tagen, als die Ehre noch Bedeutung im Kampf hatte. Die Rede ist von dem letzten Ninja, den SYSTEM 3 in THE LAST NINJA 3 endgültig ein Denkmal setzen will. Ein letztes Mal soll er losziehen, um seinen großen Widersacher zur Strecke zu bringen. Schon der eindrucksvolle Vorspann zum Spiel verschlingt eine Diskette, bietet



Diese Keule macht Engel.

dafür aber auch Sound und Grafik vom Feinsten. Gewöhnlicher ist da schon der Spielablauf: Die Bilder werden nicht gescrollt, sondern umgeblendet, die Spielfigur verlangt diagonale Stickbewe-

gungen zur Fortbewegung. Gegner warten in nahezu jeder Szene, dazu gibt's kleinere Rästel und versteckte Gegenstände. Es mangelt dem Spiel jedoch nicht nur an kürzeren Ladezeiten, weit nerviger sind die hektischen Kampfsequenzen mit einer schwer durchschaubaren Steuerung. Ein Spiel für Fans.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7



»BRAUCHBAR«

LAST BATTLE

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, **Hersteller:** Elite, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach

Das Softwarehaus ELITE läßt nun auch auf dem Amiga zum letzten Gefecht läuten. LAST BATTLE ist der Titel des Werkes, und es geht darum (wie sollte es auch anders sein) möglichst viele Gegnersprites vom Screen zu prügeln.

Auf dem C64 war das Game eigentlich gar nicht übel, die Amiga-Fassung hat man dagegen ganz schön verhauen. Das Parallax-Scrolling, das sogar auf dem kleinen Commodore verwirklicht wur-



Haushohe Kerls ruckeln ab.

de, ist verschwunden. Die Grafik ist zwar schöner gezeichnet, und die Spielfiguren sind größer, dafür aber hat die Geschwindigkeit stark nachgelassen.

Durch diesen Umstand ist das Spiel um einiges schwieriger zu spielen als auf dem 64er.

Für Amiga-Verhältnisse ist der Sound auch nicht gerade das Gelbe vom Ei. Ganz klar ein Titel, der in jeder Sammlung fehlen sollte.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6



»DÜRFTIG«

BLADE WARRIOR

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Ein Action-Game im Scherenschnitt-Outfit erwartet den User bei BLADE WARRIOR. IMAGE WORKS hat soundmäßig im Vergleich zur PC-Version noch was zugelegt. Der Spieler muß dem bösen Murk und seinen Spießgesellen, die in vielerlei Gestalt daherkommen, den Garaus machen. Manchen von diesen Gegnern ist mit dem Schwert allein nicht beizukommen. Doch aus den verschiedenen Zutaten, die unterwegs zu finden sind, können Zaubersprüche ge-



Besseres Kaspertheater

mixt werden, mit deren Hilfe jeder Gegner ausgeschaltet werden kann.

Die Grafik ist ebenfalls etwas besser geraten als auf dem PC, das Scrolling ist makellos. Nur die Steuerung per Stick empfinde ich ein wenig unpräziser als die Tastensteuerung beim „großen“ Bruder. Doch von echten Problemen kann

hier nicht die Rede sein. Die Anleitung läßt ebenfalls keine Frage offen. Durch die Scherenschnittoptik und die nicht unerhebliche Adventurekomponente hebt sich Blade Warrior wohltuend vom Einheitsbrei der Action-Games ab. Auch wenn das Outfit des Spieles auf den ersten Blick ungewöhnlich ist – Reinschauen könnte sich lohnen.

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

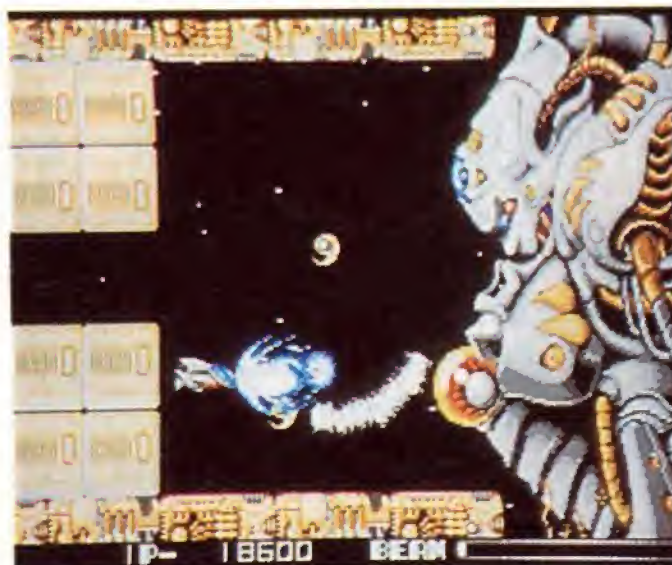


»BRAUCHBAR«

R-TYPE II

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Irem/Activision, England, **Muster von:** Compy-Shop, 4600 Dortmund.

Setzte R-Type bereits vor vier Jahren neue Maßstäbe für die Shoot-em-ups, sorgte R-TYPE II für die konsequente Fortführung des genialen „biomechanischen“ Designs – jedenfalls in den Spielhallen. Die Amiga-Umsetzung bot zwar die wahnsinnigen Grafiken des Originals aber ein Level weniger als der Automat (fünf), einen langsameren Spielablauf und einen geringeren Schwierigkeitsfaktor.



„Einfach mittel ...“

Gleiches gilt weitestgehend auch für die ST-Version. Die Grafik ist – bis auf rechnerbedingte Farbverluste – immer noch atemberaubend, die Spielbarkeit

erstaunlich hoch. Etwas langsamer und eine Spur ruckeliger wurden hingegen Grafik und Animation.

Doch sieben Waffensysteme, zwei Powerschüsse und eine manipulierbare Drohne lassen diese kleinen „Schwächen“ wie den digi-losen Sound vergessen. R-Type II spielt sich einfach mittel!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8



»BRAUCHBAR«





STELLT VOR:
DIE
WEIHNACHTS-
HITLISTE

ALIEN STORM

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Sega/U.S. Gold, England, **Muster von:** U.S. Gold.

Widerliche, schleimige Gestalten aus dem unergründlichen Weltenraum fallen über die Bewohner der Erde her und versklaven sie – guter Rat ist teuer. Eine Chance bleibt noch: Drei genmanipulierte Mutanten sind die letzte Geheimwaffe gegen den ALIEN STORM: ein Roboter mit Energiepeitsche, ein Muskelmann mit Laser und ein weiblicher Russ-Meyer-Traum mit ihrem Flammenwerfer.



Schnödes Mutanten-Braten.

In den Levels wird gebruzzelt und zerschossen, werden im Sturmangriff oder per Salto die Städte befreit oder die Supermärkte mit steuerbarem Fadenkreuz von den hungrigen Monstern gesäubert. natürlich, die Handlung ist flach, doch

leider ist der Spielablauf noch weitaus magerer. Ruckelscrolling, Zeitlupen-Animation und schlechte Steuerung sorgen für den Total-Black-Out der Spielfreude. Nichts gegen Actionspiele – aber in Hinblick auf die zumindest technisch bessere MD-Fassung ist Alien Storm auf dem Amiga schlicht eine Katastrophe. ■ msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	2



»MIES«

FRENETIC

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. DM., **Hersteller:** Core Design limited, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund.

Sie brennen, sie jucken, sie tränen ... was?? Na, die Augen, nach dem 'Spielgenuß' von FRENETIC aus dem Hause CORE DESIGN. Der Grund dafür ist das feiste Ruckelscrolling, das die Freude eines jeden Augenarztes ist.

Aber was bekommt man außerdem geboten?? Da wären mittelmäßig gezeichnete Grafiken, lahme Spielobjekte, einige Extrawaffen, Massen von Gegnern, von oben nach unten scrollender



Ruckel, zuckel über den Buckel.

Hintergrund (zumindest hat man versucht, ihn scrollen zu lassen), uralte Spielidee und eine mittelmäßige Hintergrundmücke rundet den (nicht gera-

de positiven) Gesamteindruck ab. Heutzutage ist mit solch einem alten Spielprinzip kein Blumentopf zu holen, schon gar nicht wenn auch die technische Seite stiefmütterlich behandelt wird. Alles in allem würde ich sagen, die Atari ST-Version steht der Amiga Fassung in nichts nach, die war nämlich auch nicht so toll. ■ lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	2
Gesamtnote	5

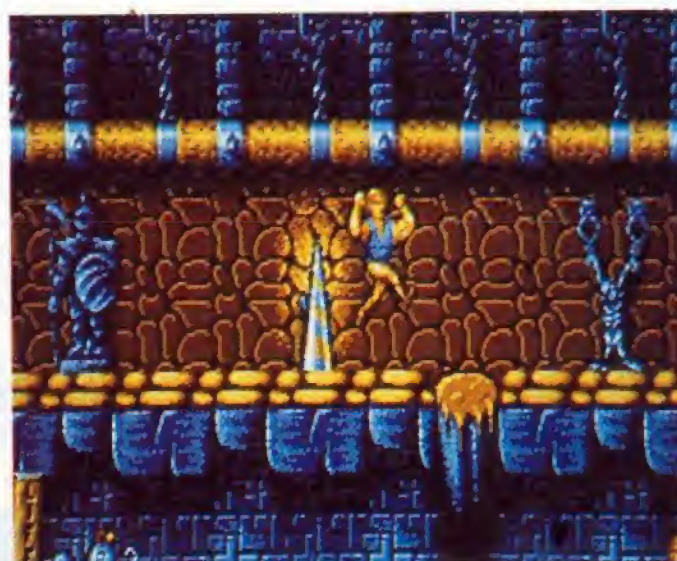


»DÜRFTIG«

GHOST BATTLE

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Thalion, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Schöne Hintergründe, einen ziemlich putzig aussehenden Helden, eine uralte Story – das alles bietet GHOST BATTLE aus dem Hause THALION. Nach dem „Prinzessinenbefreiungsschema“ kämpft sich der Held durch die verschiedenen Ebenen, wobei ihm die von Zeit zu Zeit auftauchenden Extras den Kampf gegen die verschiedensten Monster etwas erleichtern. Im Vergleich zur Amiga-Version fällt hier vor allen Dingen auf, daß das Game jetzt im Hochformat auf dem Screen erscheint. Das Orgi-nellste an dem Ding ist aber nach wie



Hasch mich, ich bin die Waldfee ...

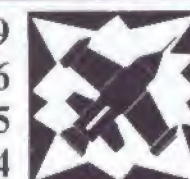
vor das Aussehen des Helden, bei dem man unwillkürlich den Eindruck gewinnt, daß man ihm Arme und Beine vertauscht hat. Die Grafik kann sich ansonsten durchaus sehen lassen, der Sound allerdings ist ein wenig mager.

Die Steuerung per Joystick geht ebenfalls in Ordnung. Die Anleitung besteht aus 4 Seiten überflüssiger Story und einer Seite Anweisungen bezüglich der Bedienung. Bei dem einfachen Gameplay nimmt es nicht Wunder, daß alle Funktionen ausreichend erklärt werden.

Auch für die ST-Version gilt: ein technisch durchaus gutes Produkt, das aber eher Langeweile als Freude aufkommen läßt. ■ df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5



»DÜRFTIG«



OH NO! MORE Lemmings™



**OH NO!
More Lemmings**
liegt nun bei ihrem
Händler bereit, für Amiga
und Atari ST zum Preis von DM
84.95*, für IBM PC und
Kompatible zum Preis von DM 99.95*.

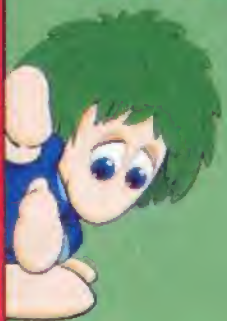
Sonderangebot – Für Besitzer des originalen
Lemmings gibt es beim Händler eine
Datendisketten-Version (mit voller Verpackung
usw.), zum speziell reduzierten Preis von DM
64.95* für Amiga und Atari ST und DM 84.95* für
IBM PC und Kompatible.
*Unverbindlicher Richtpreis.

100 brandneue Abenteuer mit den Lemmings™

Gerade als Sie dachten, sie wären endlich in Sicherheit, tapsen diese grünen haarigen Schafsköpfe arglos auf und davon zu neuen und größeren Gefahren.

SYNTHESIS

Für Amiga, Atari ST, IBM PC und kompatible Systeme erhältlich.



MIDWINTER II

System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 100 Mark, **Hersteller:** Rainbird, England **Muster von:** Wial, 8038 Gröbenzell.

War die Atari ST-Version der Kriegssimulation MIDWINTER II aus dem Hause RAINBIRD noch ein ASM-Hit, so ist die Amiga-Fassung nicht ganz so gut geworden. Der Detailreichtum wurde ein klein wenig zurückgeschraubt und die Stencil-Vektorgrafik ist auch etwas langsamer als auf dem großen Atari. Als kleinen Ausgleich hat man sich aber mit der



Der Winter, der ein Sommer war.

musikalischen Untermalung etwas mehr Mühe gegeben.

Die spieltechnische Seite ist aber im großen und ganzen der Atari ST-Version gleich geblieben. Man bekommt die un-

terschiedlichsten Aufträge aufgebracht, die man mit viel Fingerspitzengefühl (im doppelten Sinne) zu lösen hat. Wie eben schon angedeutet, wurde auch auf den Actionteil viel Wert gelegt. Im Klartext: Es darf geballert werden.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8	
Anleitung	10	
Spielablauf	8	
Motivation	7	
Gesamtnote	8	

»BRAUCHBAR«

GREAT COURTS 2

System: PC (CGA, EGA - nicht bei Amstrad 1640!, VGA, AdLib, Soundblaster, Joystick empf.), empf. VK-Preis: ca. 90 DM, **Hersteller:** Blue Byte/Ubi Soft, Frankreich, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Wenn es allein nach der Fülle der Features ginge, die ein Programm aufweist, hätte GREAT COURTS 2 seinen Hitstern schon im Sack. Da kann für den Tennis-Zirkus ein kompletter Terminplan für eine Saison aufgestellt werden, können bestimmte Leistungskriterien der Spiel-



Auch auf dem PC empfehlenswert: Great Courts II.

figur verbessert ('Talentpunkte') und die Ballmaschine sogar programmiert werden. Schon selbstverständlich: ein Mehr-Spieler-Modus.

Aber da es eben nicht nur um die Fea-

tures geht, muß sich dieses BLUE BYTE-Produkt auch auf dem Court beweisen. Und das eindrucksvoll! Die Grafiken (speziell VGA) sind in Ordnung, die Animation sehr detailliert und der Spielablauf variabel und motivierend. Ist der dringend anzurathende Joystick vorhanden, steht dem Spielspaß nichts im Wege!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9	
Sound	9	
Realitätsnähe	9	
Motivation	10	
Gesamtnote	10	

»PRIMA«

MIG-29M

System: PC, empf. VK-Preis: ca. 140 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Nicht immer muß das Neueste und Teuerste auch das Beste sein. ... MIG-29M von DOMARK kann hier als Beispiel angeführt werden. Dieser neue Flugsimulator stellt keine wirkliche Verbesserung der Mig-29 dar. Die Grafik ist etwas hübscher und an manchen Stellen auch detaillierter gestaltet, dennoch fragt man sich, was an diesem Programm den hohen Preis von 140 Mark wert ist.

Die Flugeigenschaften haben sich nur unwesentlich geändert, das Gameplay fast überhaupt nicht. Die einzige echte



Die MIG im tödlichen Anflug ...

Neuerung besteht in der Möglichkeit, zwei Computer zu verbinden, so daß man sich mit einem Gegner aus Fleisch und Blut anlegen kann. Besonders befremdlich ist, daß von der Soundkarte nur die Musik, nicht aber das Trieb-

werksgeräusch oder der Sound beim Abfeuern der Bordkanone wiedergegeben wird.

Die Anleitung ist wie gewohnt gut und wird zudem noch durch eine Dokumentation der wichtigsten Kampfflugzeuge sowie einer Karte des Einsatzgebietes ergänzt. Ob dies jedoch den hohen Preis rechtfertigt ist fraglich. Fazit: muß man nicht haben.

df

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8	
Sound	3	
Realitätsnähe	6	
Motivation	6	
Gesamtnote	5	

»DÜRFTIG«



LEANDER



LEANDER

Thanatos lauert in seinem Versteck und badet sich in der stärkependenden Lebenskraft, die er Prinzessin Lucanna aussaugt.

Prinzessin Lucanna liegt im Sterben: Gefangen in der Kugel der Entleerung geht ihre Kraft zu Ende.

Unteressen kniet Leander – Kapitän der Wache – vor seinem Meister und sucht Rat. Dies wird ihm gesagt: *Die Prinzessin ist das Zünglein an der Waage zwischen Gut und Böse, wenn sie stirbt, stirbt das Gute und das Böse wird das Land verschlingen.*

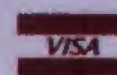
Mit dem Anwachsen von Thanatos' Macht unterliegt die Welt seinem bösen Griff; Leander muß nun Gefahren entgengetreten und überwinden, die er nicht in den dunkelsten Alpträumen zu träumen gewagt hätte, bevor er die Prinzessin befreien und das Land retten kann.

*Sie spielen die Rolle der Prinzessin, die in der Kugel der Entleerung herumhängt und darauf wartet, daß Leander sie befreien kommt. Wird er es schaffen? Oder werden Sie das ganze Spiel damit verbringen, nichts anderes zu tun als sich Ihre Lebenskraft aussaugen zu lassen?

Leander: Wo selbst Helden nicht herumkugeln!

* Psygnosis behält sich das Recht vor, diesen Teil der Story leicht zu ändern.

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755



THUNDER JAWS

System: Atari ST, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, **Hersteller:** Dynamix, England **Muster von:** Hersteller.

Wasser hat keine Balken-Part 3. Nach der recht guten C-64-Fassung wenden wir uns der (nicht ganz so guten) Atari ST-Fassung von THUNDER JAWS aus dem Hause DOMARK zu. Und die bietet folgendes:

Das im Ansatz ruckelige Scrolling auf dem Amiga wurde hier nun konsequent vollendet (d.h. Eure Augen werden Höllenqualen durchleiden).

Außerdem verringert sich die Spielge-



Komm in meine Arme, Baby.

schwindigkeit proportional zur Anzahl der Sprites auf dem Bildschirm. Man meint, jemand habe die (nichtvorhandene) Bremse eingeschaltet.

Betrachtet man die Grafik für sich allein, ist sie nicht schlechter als auf dem

Amiga. Man vermißt allerdings das nette Intro vor dem Spiel, denn das wurde auch wegrationalisiert.

Auf den Sound scheint man auch ganz verzichtet zu haben, außer den Effekten herrscht tödliche Stille.

Fazit: Diese Konvertierung ist schlechter als das Original.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	7
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	4



»PEINLICH«

RODLAND

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. DM 80, **Hersteller:** Storm, London, England, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Gabeln sind nicht jedermanns Fall. Doch wenn man mit ihnen Monster beseitigen und dadurch seine Eltern befreien kann, sieht es schon anders aus.

So dachten sich STORMS Programmierer, als sie RODLAND erfanden. In schönster Bubble Bobble-Manier säubern ein oder zwei Spieler rund 50 Bilder von



Let's do the wild thing ...

Gegnern und Boni. In rosa gefärbten Extrabildern läßt sich schon einmal ein Zusatzleben ergattern.

Bewährte Ersatzstücke, neu und liebevoll verpackt: Die Rechnung geht auch auf dem ST auf.

Rodland macht süchtig, dürfte aber ein wenig umfangreicher sein.

Zu zweit löst man das Spiel in einigen Sitzungen. Saubere Steuerung, hübsche Grafik und flotte Musik machen es dennoch zu einem kleinen Juwel.

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10



»PRIMA«

BUILDERLAND

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. DM 80, **Hersteller:** Loricel, Rueil-Malmaison, Frankreich, **Muster von:** Hersteller.

Ein kleiner Wicht kämpft sich durch Sega-typische Landschaft. Seitlich scrollt sie, voller Boni, Hindernisse und gemeiner Fallen vorbei.

Wonderboy? Apprentice? Nein, ins BUILDERLAND wurden wir versetzt.

LORICIELS „Build-'n'-Run“ (der Held kann nicht springen, sondern muß sich seinen Weg aus Landschaftsteilen bau-



Mehr als ein Wolkenschloß ...

en) sorgt jetzt auf dem AMIGA für gepflegte Hektik.

Während der Held unverdrossen weiterstapft, müßt Ihr den Weg vor ihm bauen, freisprengen und ihm Boni zugänglich machen. Mit dem Joystick lassen

sich die Teile präzise absetzen. Dennoch ist man bald für die Pausenfunktion dankbar – eine Fehlplanung und unser Wicht landet in einer Sackgasse.

Builderland macht auch in dieser Fassung ungeheuren Spaß.

Schade nur, daß Musik und Grafik nicht den Fähigkeiten des Amiga entsprechend aufgepeppt wurden.

ev

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9



»PRIMA«

Agony



AGONY

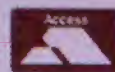
Messen Sie Ihre magischen Kräfte an einer gleichen, doch entgegengesetzten mystischen Macht. Benutzen Sie Zauberei und Kampfgeschick, um sich durch sechs grafisch exzellente Niveaus hindurchzuschlagen, jede von ihnen vollgepackt mit Horden wundervoll bewegter, magisch heraufbeschworener Kreaturen.

Sammeln Sie Tränke und Zaubersprüche, die Ihnen bei Ihrem heroischen Streben nach dem Geheimnis der Kosmischen Stärke helfen.

Erleben Sie vier Ebenen unglaublich weichen parallaxen Rollens, Zeichentrickhintergründe, eine massive Spielzone, Hunderte von Bildschirmfarben, ein unglaubliches Spiel und einen exorbitanten Soundtrack, alles fachmännisch gemixt und sorgfältig geschnitten, um Ihnen einen faszinierenden Cocktail von Computerspiel-Action ins Haus zu bringen.

Erleben Sie Agonie ohne Schmerz!

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755



CHIP'S CHALLENGE

System: PC (3.5, und 5.25" werden mitgeliefert; CGA, EGA und VGA werden ebenso unterstützt wie Ad-Lib- und Roland-Karte), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Epyx/U.S. Gold, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Eigentlich eine Schande: Schon ewiglang gibt es CHIP'S CHALLENGE für sämtliche Heimcomputer, bloß für den PC nicht. Dabei handelt es sich doch um eines der besten Programme für überzogene Mittagspausen oder einen kleinen



Chipy auf Chip-Jagd

Zeitvertreib während der Arbeitszeit (hüstel)....

Wie dem auch sei, jetzt ist es jedenfalls so weit, und Chip kann auf jedem Personalcomputer sein Unwesen trei-

ben. Und dies macht er in höchster Qualität. Will heißen: Chip's Challenge hat nichts von seiner Qualität der anderen 16bit-Versionen einbüßen müssen.

Die Grafik ist unter EGA/VGA identisch, der Sound und die FX zufriedenstellend. Auch das Scrolling ist zur vollsten Zufriedenheit gelöst worden, was will man mehr?

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4	
Anleitung	9	
Spielablauf	10	
Motivation	10	
Gesamtnote	10	

»PRIMA«

HUNTER

System: Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Activision, Frankreich, **Muster von:** Mediencenter Iserlohn, 5860 Iserlohn.

Kriegsspielen ist angesagt, bei dem Spiel HUNTER von ACTIVISION. Genauer gesagt, man hat die ehrenvolle Aufgabe eine kleine Inselgruppe von einer Besatzungsmacht zu befreien. Dies geschieht mit Hilfe von einigen verschiedenen Land-, Wasser- und Luftfahrzeugen, die mit entsprechenden Waffensystemen ausgestattet wurden. Soviel zur Story.



Nichts los auf Feld und Flur?

Sieht man sich die ganze Sache etwas genauer an, merkt man, daß es zwischen der Amiga- und der Atari ST-Fassung

keine großen Unterschiede gibt. Selbst die Vektorgrafik ist genauso schnell (langsam) wie auf dem großen Commodore. Der einzige kleine Unterschied ist der Sound. Denn statt der digitalisierten Geräusche auf dem Amiga, gibt's hier nur Chipsounds.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7	
Sound	6	
Spielablauf	5	
Motivation	6	
Gesamtnote	6	

»DÜRFtig«

TIE BREAK

System: CDTV, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Starbyte, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

STARBYTE ist in Deutschland einer der ersten Hersteller, der sich an Commodores CDTV wagt. Als Programm hat man das Tennisspiel Tie Break auserkoren. Keine schlechte Wahl, wie sich herausstellt, denn neben dem eigentlichen Spiel haben die Macher die CD noch mit einigen Goodies vollgepackt. Da sind z.B. die Jukebox mit allen guten Starbyte-Musikstücken, die bisher in Spielen verwendet wurden. Dann haben wir da noch eine ca. 10 minütige Slideshow mit historischen Bildern der Tennisge-



Boris hätte seine Freude daran!



schichte und nicht zu vergessen die Ergebnislisten der Wimbledon-Turniere

der letzten Jahre. Kein Wunder, daß die CD zu 85% voll ist.

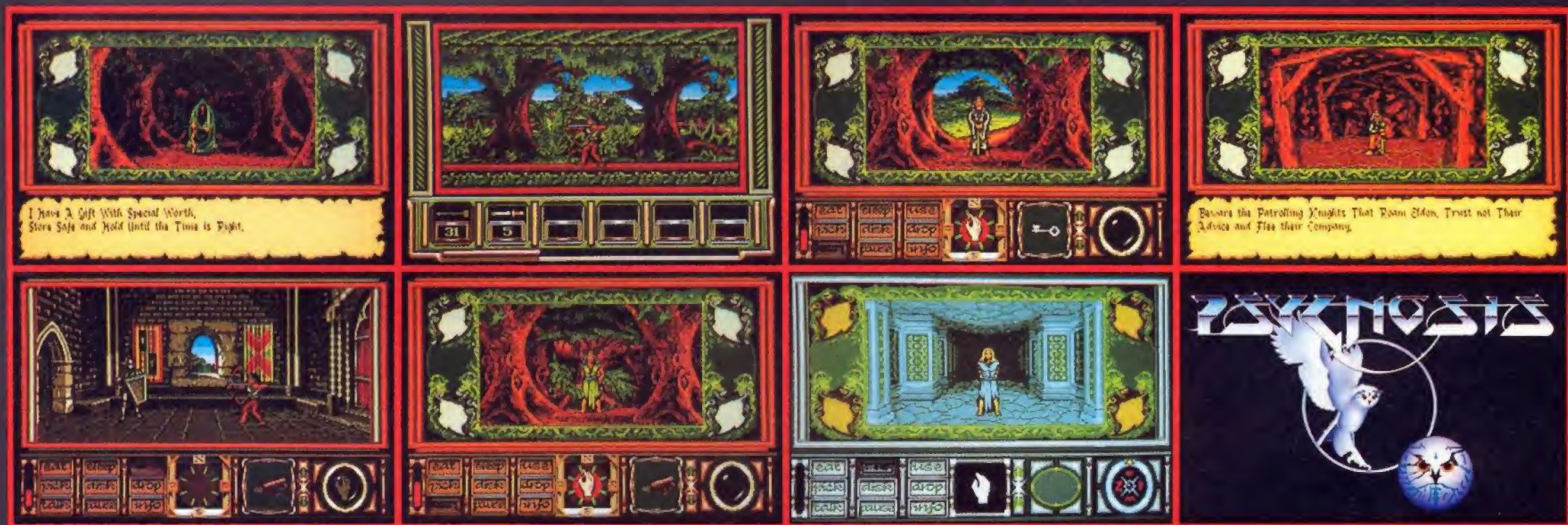
Am Spiel selbst hat sich eigentlich nichts geändert, es hat nur den Eindruck, daß es leichter geworden ist. Angesichts der Fülle an „Beilagen“ auf der Disk und dem ohnehin schon gutem Tie Break eine lohnende Anschaffung für alle CDTV-Besitzer.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ...	8	
Sound	10	
Realitätsnähe	10	
Motivation	10	
Gesamtnote	10	

»PRIMA«



**PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755**

OBITUS

TUN SIE EINEN BLICK IN DIE VIRTUELLE WELT VON OBITUS

Obitus bringt Abenteuer-Rollenspiel zu Ihrem Computer, wie Sie es nie zuvor gesehen haben! Einsam und verlassen wachen Sie auf, gefangen in der mittelalterlichen Welt von Middlemere, bis Sie nicht das uralte Geheimnis des Turms gefunden haben. Es ist eine gefährliche Aufgabe! Atemberaubende Grafik rollt weich vorbei, während Sie das reiche Abenteuer tableau erkunden, und gibt Ihnen das unheimliche Gefühl "dort zu sein". Sie begegnen 400 verschiedenen, faszinierenden Wesen und müssen sich mit Hunderten von Waffen, Talismanen und Zaubersprüchen ausrüsten, um Ihren Weg beenden zu können.

Drei vollständig unterschiedliche Spieler-Interfaces verbinden sich miteinander und machen Obitus zu einer einzigartig fesselnden Spielumgebung. Obitus nutzt die Fähigkeiten Ihres Computers voll aus, mit fortschrittlichster Grafik und Sound, um das komplette Fantasieerlebnis zu schaffen, wie es nur Psygnosis kann.

WER'S NICHT SIEHT, DER GLAUBT'S NICHT!

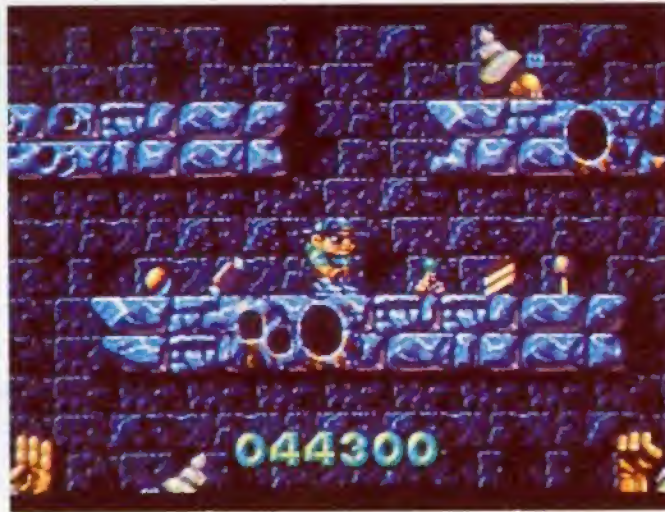
Lieferbar für IBM Kompatible, Amiga & ST Computer.

MAGIC POCKETS

System: Atari ST, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, **Hersteller:** Renegade, England **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Der Ritter der bodenlosen Wunderhose ist zurück. Diesmal bahnt sich unser 'Kid' im Spiel MAGIC POCKETS von RENEGADE auf dem Atari ST seinen Weg durchs Wunderkippen-Land.

Und ich muß sagen, das Renegade-Team hat sich mit der Umsetzung echt ins Zeug gelegt. Bis auf das leichte Ruckeln beim Scrollen, das ja die Kinderkrankheit bei diesem Computer zu sein



Wenn er nicht springt, dann sammelt er!

scheint, und den Soundeffekten im Spiel sind keine Unterschiede zur Amiga-Version festzustellen.

Das Spiel macht immer noch genauso

viel Spaß, ist immer noch genauso schön bunt und immer noch genauso kindlich naiv.

Zitat aus der Anleitung: ...wenn Kid beim Fallen einen sinnvollen Höhenunterschied zurücklegt (Kid ist so cool, daß er so tief fallen kann wie er will, ohne verletzt zu werden).

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9



»PRIMA«

THUNDERHAWK

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, **Hersteller:** Core Design, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem der THUNDERHAWK vor kurzem auf dem Amiga donnerte, kommen jetzt auch ST-Besitzer in den Genuß von CORE-DESIGNS erster Simulation. Zur Erinnerung hier noch einmal ein kleiner Abriß der Story: Als Pilot einer streng geheimen UN-Sondertruppe soll der kampferfahrene Spieler mit dem supermodernen AH73M-Kampfhubschrauber Krisen in allen Teilen der Welt bereinigen.

Soweit, so gut. Wie in 95% aller Amiga/Atari Konvertierungen ist das Pro-



Hi-Tech im Einsatz.

gramm nahezu eins zu eins übernommen worden. Lediglich bei den Soundeffekten müssen klare Abstriche gemacht werden. Ist die Titelmusik noch recht gut rübergezogen worden, so klingen z.B. die 30mm-Kanone und das Rotorengeräusch reichlich blass. Diese

Dinge hätte man selbst auf dem guten alten ST besser machen können. Gott sei Dank wird die 'Action' davon aber nicht beeinflusst. Hat man sich erst einmal an die etwas ausgefallene Steuerung gewöhnt, kann man die Kuh ('tschuldigung - den Helicopter) ganz schön fliegen lassen. Die Fans dieses Genres sollten sich Thunderhawk auf jeden Fall mal ansehen.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Realitätsnähe	6
Motivation	9
Gesamtnote	8



»BRAUCHBAR«

FINAL FIGHT

System: Atari ST, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, **Hersteller:** U.S.Gold, **Muster von:** Computerstudio, 5630 Remscheid.

Ein runtergekommener Stadtteil von Metro City ist Schauplatz eines erbitterten Kampfes zwischen Gut und Böse. Genauer gesagt zwischen den Streetfightern Haggar und Konsorten und den Entführern der Tochter des Bürgermeisters. Letztere gilt es in dem Spiel FINAL FIGHT von US GOLD freizuprügeln (die Tochter).

Wer den mega-coolen Automaten kennt, dem werden beim Spielen wohl



Immer feste „auf die Zwölf“.

die Tränen in die Augen schießen. Die Grafik, auf den ersten Blick fast genauso in der Spielhalle, ist dermaßen langsam

und ruckelig, daß es schon nicht mehr schön ist. Solange man auf einen Fleck steht geht's ja noch, aber wehe man bewegt sich vorwärts!

Vom Sound her ist eigentlich nichts auszusetzen, außer daß er auf Dauer ein wenig langweilig wird.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Realitätsnähe	7
Motivation	8
Gesamtnote	7



»BRAUCHBAR«



AIR SUPPORT

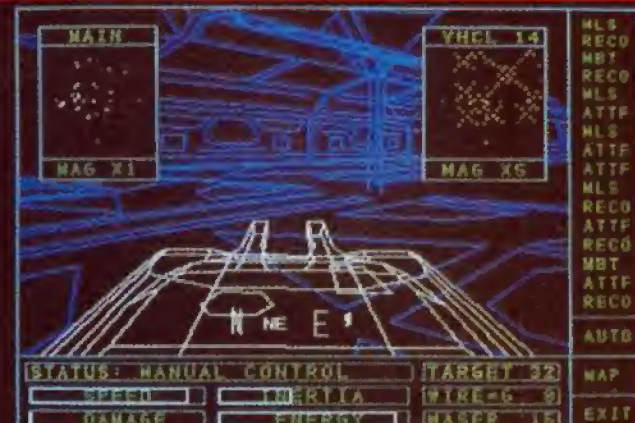
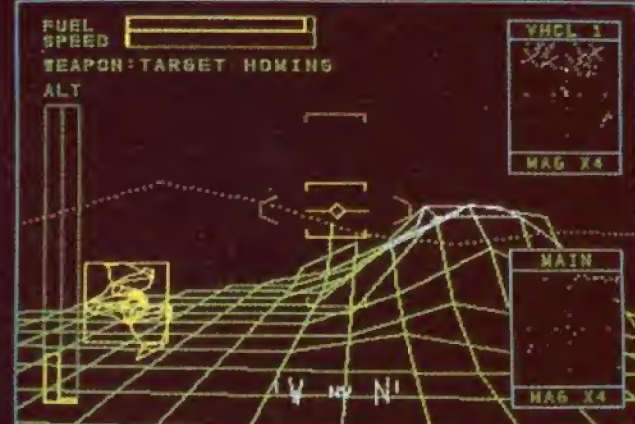


AIR SUPPORT (LUFT-UNTERSTÜTZUNG)

Es ist die Zukunft: Bewaffnete Auseinandersetzungen sind zu einem so gefährlichen Stadium fortgeschritten, daß sie zu tödlich geworden sind, um noch stattfinden zu können. Konflikte werden nur noch in Simulation gelöst.

Von Ihrem Kommando-Zentrum aus haben Sie die Kontrolle über eine Flotte von hi-tech Flugzeugen. Sie brauchen all Ihr Geschick als Pilot und Stratege in harten Trainingsmissionen, bevor Sie fortgeschritten genug sind, um sich echt mit dem Feind messen zu können.

Mit seiner einzigartigen Frac-Scape-Technik und unglaublich realistischen 3 Dimensionen, durchbricht Air Support die Barriere zwischen Wirklichkeit und Simulation.



PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 44-51-709-5755



BAZAR

Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**



Super Off Road Racer

Die Umsetzung des Stewart-Automaten für die Heimcomputer. Ein Super-Off-Road-Spaß! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25"), C-64 und Atari ST

nur **49,95**



Great Courts

Schön gemachtes Tennis und zugleich Debut-Titel der Fa. Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**

PC (5,25") **49,95**



Conqueror

Erst gab es 'Conqueror' nur für den Archimedes, inzwischen hat man es auch für die PCs umgesetzt. Bei uns für PC (5,25", 512K, EGA, CGA, VGA, Hercules) erhältlich!

für **49,95**



1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 in der Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,-**



Block Out

Tetris jetzt auch in 3D! Wer Tetris-2D im Schlaf beherrscht, der wird mit Block Out eine neue Herausforderung finden! Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga, PC (3,5" oder 5,25") und Atari ST für

nur **49,95**



Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

nur **49,95**



Plüsch-Space-Rat



Unser Verlags-Haustier. Riecht nicht, haart nicht, macht keinen Krach, frisst kein Brot, kostet nicht die Welt und ist außerdem der beste Schmuck – nicht nur fürs Computerzimmer. Nur bei uns!

für **40,-**

10er Disk-Quader

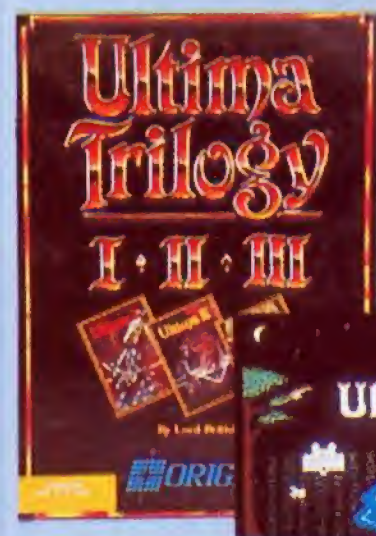


Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisketten kostet der Spaß dann

24,95



Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**

C-64 (Disk) für **39,95**

Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**



Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95 DM

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible)

ASM-Leerdisketten 3,5" DD

Sie sind klein, sie sind blau, und jeder sollte sie in seiner Diskettenbox haben: Die ASM-Leerdisketten. Zum Lieferumfang gehören neben den Disks selbstverständlich auch ordentliche Labels – dieselben, die wir auch für die Microwelle verwenden, bloß unbedruckt, ganz klar. Wenn Ihr also nicht länger warten wollt, dann bestellt Euch ein Zehnerpack, oder zwei, oder drei... Ein Pack jedenfalls kostet

lediglich **19,95**

Caveman Ugh'lympics

Wer träumt davon mal weit zu werfen? Hercules, CGA, B... Dieser Traum wahr!

für nur **29,95**



AUSVERKAUFT

Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil der SSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**



Für Bestellungen bitte die Bestellkarte im Anhang benutzen. **Zahlungsweise:** Bei Vorkasse entstehen lediglich die Porto- und Versandkosten (Inland 4,- DM, Ausland 6,- DM). Bei Nachnahmelieferungen entsteht eine zusätzliche Gebühr von 6,30 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.

Konsole

● ● Eins, zwei, drei – tolle Hüpferei

Die fünfte Jahreszeit

ist im vollen Gange, die Narren beginnen ihr Unwesen zu treiben, und das Christkind sollte bei allen, die brav waren, vor der Tür stehen oder gestanden haben. Wer sich immer noch nicht schlüssig ist, was er sich zum Feste wünschen, oder wie er das erhaltene 'Kleingeld' investieren soll, der findet sicherlich auf den folgenden Seiten Interessantes. Einer der Überflieger in diesem Monat heißt **GHOULS 'N GHOSTS**. Da können sich Super-Famicom-Besitzer endlich mal wieder freuen. Mindestens genauso gut ist **SUPER MARIO BROS. 3** für das



gute, alte NES. Phantastisch, was den Jump'n'Run-Freunden hier geboten wird. Ebenfalls hervorragend: TOME JAM AND EARL für das Mega Drive. Für fast alle anderen Systeme ist ebenfalls etwas dabei.

Na, dann mal viel Spaß, fröhliche Weihnachten, einen guten Rutsch, Ski heil, Hals- und Beinbruch oder was auch immer, Euer

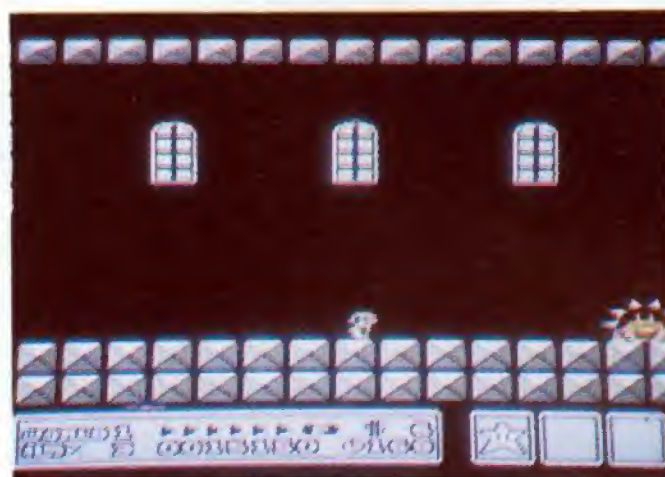
A-MAN



SUPER MARIO BROS. 3

System: NES, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Nintendo, Muster von: ASM-Archiv.

Es ist schon eine Schande, eine nette Prinzessin fast vier Jahre lang in den Händen von Bösewichtern schmachten zu lassen. Solange hat es nämlich gedauert, bis man den deutschen Spielern offiziell erlaubt hat, sich auf den Weg zur



Dieser Gegner sieht schlimmer aus, als er ist...

Rettung der Dame zu machen. Natürlich nicht persönlich, denn wer ist auf dem NES besser für diese Aufgabe geeignet als unser guter alter Mario. Und so hüpf und springt er durch die verschiedenen Welten, sammelt Münzen, zerklopft Steine – das Übliche eben.

Auf den ersten Blick scheint alles beim alten geblieben zu sein, doch schon nach der ersten Superblume kommt die große Überraschung: Mario wirft nun keine Feuerbälle mehr, sondern verwandelt sich in eine Art Waschbär. In dieser Form hat er einen Vorteil: Durch geschicktes Schweifwedeln kann er seine Sprungweite enorm vergrößern. Mit Trampolin-Steinen kann er auch das Bild am oberen Rand verlassen – und mit etwas Glück massig Münzen oder gar Extraleben ergattern. Auch ist der Weg durch die einzelnen Welten nicht mehr fest vorgeschrieben, manche Level kann man auch per Abzweigung überspringen. Allerdings geht man dabei das Risiko ein, auf Punkte zu verzichten

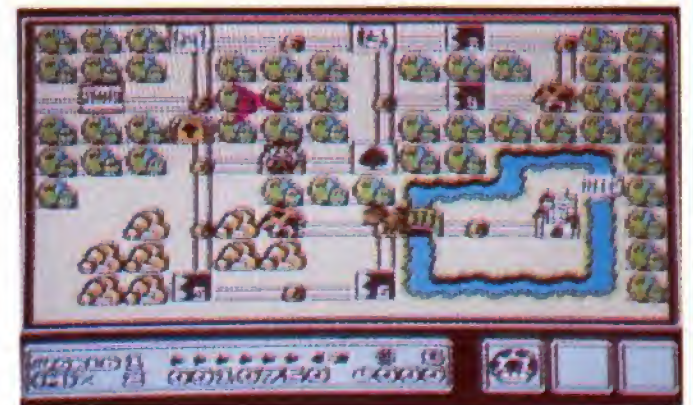
oder gar Gegenstände zu übersehen, die einem das Fortkommen wesentlich erleichtern könnten.

Je weiter man in Feindesland vordringt, desto verstärkt stößt man auf



»Mario in Höchstform – ein absolutes Muß!«

neue Spielelemente. Das können ganz einfach neue Schikanen sein, in manchen Levels sind auch kleine Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele zu absolvieren, auch ändern sich später Marios Erscheinungsformen – für Überraschungen ist gesorgt. Alles in allem eine abwechslungsreiche Mischung, die lange



Auf geht's, Mario! Das ist erst Welt 1!

begeistern kann. Dazu kommt noch die liebevoll gestaltete Grafik und der tolle Soundtrack, und das Spielerglück ist perfekt. Ein absolutes Muß – nicht nur für Mario-Fans.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»GENIAL«

HARTES RITTERLEBEN

Titel: Super Ghouls'n Ghosts, **System:** Super Famicom, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Capcom, Japan, **Muster von:** Direktimport aus Japan.

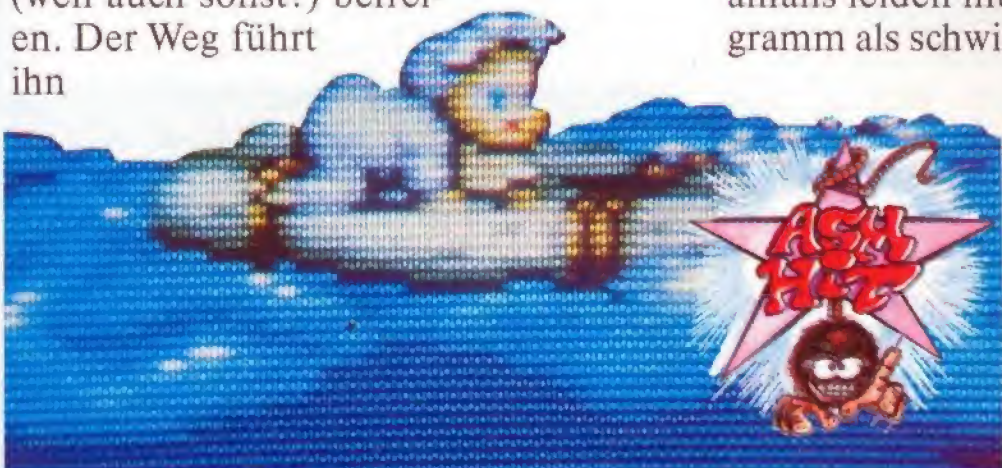
Wie der erste Eindruck doch täuschen kann: Ein erstes Probespielen SUPER GHOULS'N GHOSTS auf dem Famicom läßt mich von einer Sekunde auf die andere erblassen. Die Gründe: Ruckel-scrolling und eine dadurch entstehende unkontrollierte Steuerung, die den Spielspaß auf ein Minimum bei mir senkt. Wie gesagt, dies ist der erste Eindruck.



Frostig wird's im fünften Level.

Beim weiteren Spielen sieht alles schon ganz anders aus. An das Scrolling, das schon bei wenigen Sprites deutlich langsamer wird, gewöhne ich mich schnell, so daß dieses kaum noch wahrgenommen wird, die Steuerung keine Probleme mehr bereitet und ich in einen wahren Spielrausch gerate. Dies aus gutem Grunde, denn Super Ghouls'n Ghosts bietet Mengen an grafischen Leckerbissen, kniffligen Stellen und netten Gags. Vor allem die Endgegner sind mit Liebe zum Detail gezeichnet.

Für alle, die nicht wissen, worum es bei diesem Programm geht, hier ein kleiner Einblick in den Spielablauf: Ein kleiner tapferer Ritter muß seine Geliebte (wen auch sonst?) befreien. Der Weg führt ihn



Wem's hier zu sehr spukt der sollte sich schleunigst mit der Seilbahn aus dem Staub machen ...

führt ihn durch acht harte Level, in denen ihm zahlreiche Monster der Schattenwelt gegenüberstehen.

Nur für Profis

Böswilligen Attacken jener kann 'Klein Kunibert' durch geschicktes Ducken und Springen entgehen, oder, was noch besser ist, sie durch einen gezielten Schuß seiner Waffe (Messer, Schwert, Axt usw.) endgültig ins Schattenreich verjagen. Schatztruhen spenden hilfreiche Extras wie bessere Waffen und Super-Rüstungen. Doch Vorsicht: Manchmal versteckt sich auch ein böser Zauberer in diesen Kisten, der unseren Helden feisterweise in eine Biene oder in ein Baby verwandelt!

Wer sich an dieses Abenteuer wagt, sollte in der Tat über Nerven wie Draht-



Wow, hier wird „so richtig“ gedreht und „gebebt“.

seile verfügen. Ansonsten wird wohl das Famicom unter den Folgen eines Wutanfalls leiden müssen, denn dieses Programm als schwierig zu bezeichnen, wäre stark untertrieben. So heiße selbst ich die Continues herzlich willkommen. Super Ghouls'n Ghosts ist sogar auf 'einfachster' Spielstufe der absolute Hammer und nur für Profis geeignet.

Konsolen

»SGG ist eine Klasse für sich & für SF-Besitzer ein Muß!«



Diese Gebrüder schauen aber grimmig ...

Tolle Grafik

Wer sich aber der Herausforderung stellt, der wird ausreichend belohnt. Dazu trägt nicht nur die tolle Grafik bei - die im vierten Level auch schöne Dreh- und Erdbebeneffekte bietet -, sondern auch der atmosphärische Sound und vor allem die Vielzahl feindlicher Sprites, die versteckten Extras und vielerlei Kleinigkeiten mehr.

Wer sich an das Ruckeln gewöhnen kann - ich konnte es - der ist mit Super Ghouls'n Ghosts bestens bedient. Es ist mit Abstand eines der besten Spiele für das Famicom, wodurch es sich einen Hit auch redlich verdient.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

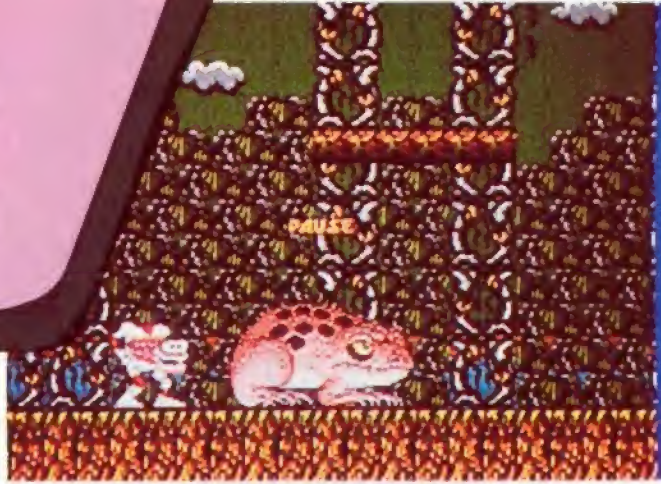
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10



»PRIMA«

Konsolen

Titel: DECAP ATTACK, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** Sega, 2 Hamburg; Top 4, 7 Stuttgart 1.



Noch sitzt die Kröte ...

Da hat Dr. Frank N. Stein aber ordentlich Mist gebaut. Eine Schande direkt, was er Chuck D. Head – der Spielfigur in DECAP ATTACK – angetan hat. Nicht nur, daß der gesamte Körper verunstaltet ist, nein, sogar der Kopf sitzt an der falschen Stelle – in der Brust nämlich! Und als solch eine 'Fehlentwicklung der modernen Chirurgie' muß er dann auch noch eine Insel in Form eines Skeletts zusammenschustern, die von einem Bösewicht in sieben Teile gesprengt wurde.

Auf der Insel begegnet Chuck neben dem obligatorischen Endgegner am En-

FRANKENSTEIN LÄSST GRÜSSEN

de eines Levels allerlei Untier, das ihm bei seiner Aufgabe nicht gerade hilfreich beisteht. Der Feindesschar entledigen kann er sich mit Hilfe seines verunstalteten 'Brust-Kopfes', welcher quasi als Waffe dient. In jedem Level stehen zuhauf Schrumpfkopf-Statuen herum, die

meist Nützliches verbergen. Aufmachen lohnt sich also, denn Zaubertränke können Chuck zu ungeahnten Kräften verhelfen.

Außerdem findet er hier seinen wahren, äußerst hilfreichen und auf den Hals passenden Dickschädel ...

Vom Spiel Aufbau her ähnelt Decap Attack stark *Sonic the Hedgehog* und *Castle of Illusion*. Viele Merkmale dieser Spitzen-Programme wurden hier vereinigt und das nicht einmal schlecht. Leider kommen Grafik als auch Sound nicht an die großen Vorbilder heran. In Punkto Spielbarkeit und Steuerung läßt das Spiel kaum Wünsche offen und wird nicht nur Liebhabern Jump-'n'-Runs Freude bereiten.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

GRAUSLIGES WOLFSGEHEUL

Titel: EL VIENTO, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Wolfteam, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.



Guck mal, da fliegt 'n Auto!

'Ne flotte Biene haben sie ja hinge-kriegt, die Jungs vom WOLFTEAM. Nur leider kommt grafisch bei EL VIENTO so wenig rüber, daß man die Konturen jenes weiblichen Wesens (der Spielfigur) nur sehr schlecht erkennen kann. Dafür ist sie jedoch in der Anleitung (japanisch) um so sauberer abgebildet.

Auch der Spielablauf reißt niemandem vom Hocker. Das leichtbekleidete Madel springt oder bewegt sich im Dau-

erlauf, während sie Bumerangs und Feuerbällen auf fiese Kerle schleudert. Die attackieren sie entweder mit Pistolen, wollen sie mit Motor-rädern oder Autos überfahren, oder aber werfen aus Fenstern irgendwelche Gegenstände.

Ein Level besteht aus drei Stages, dann kommt ein Endgegner – der erste ist in die-

sem Falle ein lilafarbener Panzer. Auf der ganzen Linie also absolut nichts Neues. Noch nicht einmal mit irgendwelchen tollen Extrawaffen wird hier aufgewartet.

Ab und zu mal 'ne Riesen-Explosion, und das wäre dann schon Ihr Actionspiel gewesen. Noch zudem kann die junge Frau in der Luft stehen, und geht sie treppaufwärts so wackelt das Bild ohne Ende. Schön und gut, wenn man die Bewegungen der Spielfigur an den Rest möglichst genau anpassen will.

Aber bitte doch nicht so, daß der Spieler sich dabei fast die Augen verdirbt.

El. Viento gehört zu der Kategorie Spiele, deren Testende ich mit Freuden erwarte habe!

sat

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	6

»DÜRFtig«





OVER THE NET das ultimative Sportspiel. Erfreuen auch Sie sich an dem Gefuehl der Freiheit das man nur beim Beachvolley erleben kann. Nach WORLD CUP 90 wiederum ein Hoehepunkt.

AMIGA, C64 und PC Comp.(VGA, EGA, CGA und ADLIB Sound)



TILT die Ursache einer neuen Krankheit. Bereits international mit verschiedenen Auszeichnungen geehrt ist dieses Spiel eine Herausforderung fuer jeden Puzzelfan...

AMIGA, C64 und PC Comp.(VGA, EGA, CGA und ADLIB Sound)



NOCH IMMER TOPAKTUELL
WORLD CUP 90 ; C64, Amiga
WARM UP ; C64 und bald Amiga
DRAGONS KINGDOM ; C64



Konsole

Titel: QUACK SHOT - STARRING DONALD DUCK, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Mit QUACK SHOT - STARRING DONALD DUCK bereichert SEGA das Mega Drive um eine weitere Walt-Disney-Comic-Figur. War bisher nur Mickey Mouse der strahlende Held auf dieser Konsole, so bekommt der Mäuserich nun Konkurrenz von seinem federnhaltigen Kollegen aus Entenhausen. Dieser muß nicht etwa die geliebte Daisy retten, sondern sich mit Hilfe von Tick, Trick und Track auf Schatzsuche begeben.

Donald auf Weltreise

Der erste Teil des Abenteuers beginnt wahlweise in Duckburg, Mexiko oder Transsylvanien. Doch egal mit welchem Land man beginnt, es führt kein Weg daran vorbei, nach Besuch eines anderen hierher zurückzukehren. Bestimmte Gegenstände wie Schlüssel, das Auge einer Sphinx oder Kaugummi (!) werden nämlich nie in dem Level gefunden, in

Lars sagt:

Ich bin der Meinung, daß die Programmierer die Disney-Atmosphäre recht gut hinbekommen haben. Besonders positiv fällt hierbei der durchweg logische Spielablauf und die witzigen Animationen der Charaktere auf. Allerdings mangelt's ein bißchen an Schwierigkeit, was aber daran liegen könnte, daß Sega das Teil eher für Kids produziert hat. Trotzdem hat's auch uns eine Menge Spaß bereitet.

»PRIMA«



Genau das Richtige für die Suppe:
Eine feige Turtle.

EINE ENTE GIBT GAS

dem man sie braucht. Hat man sie nicht, so kann nur ein kleiner Teil eines jeden Landes angespielt werden.

Tatkräftige Unterstützung findet der hübsch animierte Enterich in den netten Bewohnern Entenhausens, die scheinbar in den verschiedenen Ländern Urlaub machen und Donald hilfreiche Hinweise geben - sofern man ein amerikanisches oder europäisches Mega Drive



Erst kommen die Geister, dann Dracula persönlich...

ve sein Eigen nennt. Ansonsten gibt's japanisches Eingemachtes... Leider sind diese Personen wirklich rar, denn überwiegen - und so muß es ja auch sein - tun die Bösewichte in Form 'Kater Karlos', Geister, Skelette, Schildkröten, Pinguine und, und, und. Diesen wird entweder geschickt ausgewichen oder eine gelbe Saugglocke - ja, die fürs WC - auf die Nase geschleudert. Da jene die Gegner nur für kurze Zeit betäuben, gibt's natürlich noch durchschlagkräftigere Dinge wie Popcorn oder Kaugummis, die für einen vollständigen K.O. sorgen.

Mag Quack Shot während der ersten Spielminuten spielerisch etwas ärmlich aussehen, so ist man spätestens nach einer Viertelstunde vom Gegenteil überzeugt. Viele Puzzles, gemeine Gegner und fiese Fallen lassen wahres Jump'n'-Run-Fieber aufkommen. Wozu natürlich nicht zuletzt auch die tolle, farbenfrohe und gut animierte Grafik beiträgt. Vor allem Donald bei seinen vielfältigen Bewegungsabläufen zuzusehen, ist eine Köstlichkeit für sich.



Mit „Kater Karlo“ ist nicht zu spaßen!

Freilich fehlen auch die nötigen Extras wie zusätzliches Leben, Energieauffrischer und Bonuspunkte nicht.



Viele „alte“ Bekannte trifft man im Laufe des Abenteuers. Hier hilft Daniel Düsentrieb.

Vom Sound waren meine 'Lauscher' leider nicht so sehr angetan. Der Disney-mäßige Touch kam bei Castle of Illusion - Starring Mickey Mouse besser herüber, paßt dennoch gut zum Spielgeschehen.

Quack Shot bietet Innovatives und versteht es, bekannte Elemente nochmals aufzufrischen. Dank der technisch guten Programmierung kann von dieser Seite nichts ausgesetzt werden. Einziges Manko: Der Schwierigkeitsgrad ist sehr weit unten angesiedelt und nicht einstellbar. Trotzdem: Klasse, Donald! ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«



Lieber Spielfilm.



Statt der Wdh. der
Wdh. der Wdh.:
Videogames auf dem
Master System II.

So ein Spielfilm hat's nicht leicht. Kaum ist er ein Erfolg geworden, kommt sehr schnell die Videovermarktung und dann das Fernsehen. Erst ein-, dann zwei-, dann dreimal, bis man ihn nicht mehr sehen kann. Demgegenüber

können sich die Videogames von SEGA durchaus immer und überall sehen lassen. Mehr noch: Man kann es selbst gar nicht erwarten, bis man sich zum wiederholten Male austoben kann. Und über 130 Möglichkeiten bieten für jeden Geschmack etwas.

Von GHOSTBUSTERS über MOONWALKER* und*

INDIANA JONES bis hin zu MICKEY MOUSE*, der beliebtesten Maus aller Zeiten.*

Warten Sie also nicht länger und werden Sie Ihr eigener Hauptdarsteller.

Mit dem MASTER SYSTEM II. Viel Vergnügen.

** Beispiele aus dem umfangreichen SEGA Software-Programm, das ständig erweitert und überall im Handel angeboten wird.*

SEGA

Games People Play

3. HALTETAH BEINE UND

Titel: TOE JAM & EARL, System: Mega Drive, empf. VK-Preis ca. 125 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster:** Theo Kranz Versand, 8700 Würzburg

Eine Invasion der besonderen Art bahnt sich an. Die zwei Rap-Aliens aus dem All, TOE JAM & EARL, statten Mutter Erde einen kleinen Besuch ab. Was sie alles auf ihrer abgefahrenen Expedition erleben, könnt Ihr in dem neuen Spiel von SEGA für das Mega Drive sehen.

Allerdings sollte man beim Spielen dieses Games schon mal vorsichtshalber ein paar Taschentücher und einen bruchsicheren Stuhl zurechtstellen, denn das Teil wird Euer Zwerchfell auf das Massivste attackieren.



Die Boommachine macht Bumm!

Aber um was geht es eigentlich? Toe Jam und Earl sind auf der Erde „gelandet“. Dabei ist ihr Raumschiff leider zu Bruch gegangen, und sie machen sich nun auf den Weg, die Einzelteile wieder zusammenzusuchen. Dazu müssen sie eine Menge übereinander gelagerter Level durchkreuzen. Ein- und Ausgang ist hierbei eine Art Fahrstuhl, der die Kumpels zur nächsten Level beamt (Raumschiff Enterprise lässt grüßen ...).

Unterwegs findet man jede Menge kleiner Päckchen mit zum Teil unbekanntem Inhalt, von denen man bis zu 16 Stück mit sich herumtragen kann. Durch einfaches Anwählen entpackt man sie und lässt sich von ihrem Inhalt überraschen. Neben erfreulichen

Dingen kann sich aber auch eine böse Überraschung unter dem bunten



Papier verbergen, die Toe Jam einfach umfallen lässt, oder es wächst eine kleine Gewitterwolke über seinem Kopf, die ihn ab und zu per Blitzschlag ein wenig elektrisiert. Was daraufhin geschieht, dürfte Euch ja wohl klar sein. Zum Glück aber verbergen sich hinter den Päckchen von Zeit zu Zeit auch nette



Tanze Tango mit mir...

Dinge, die unseren Aufenthalt auf der Erde etwas lockerer gestalten (Immer cool bleiben, Mann ...). So lässt uns 'Rootbeer', einmal getrunken, permanent rülpfen, wodurch alle Feinde in die Flucht geschlagen werden. Man kann die Erdlinge aber auch mit Tomaten bewerfen, bis sie mit einem 'Plop' platzen, oder sie einfach mit Springschuhen überspringen. Aber vorsicht, sonst fällt ihr noch von der Plattform und dürft den letzten Level nochmal durchspielen. Das ist zwar ärgerlich, aber wenigstens verliert man dabei kein Leben.



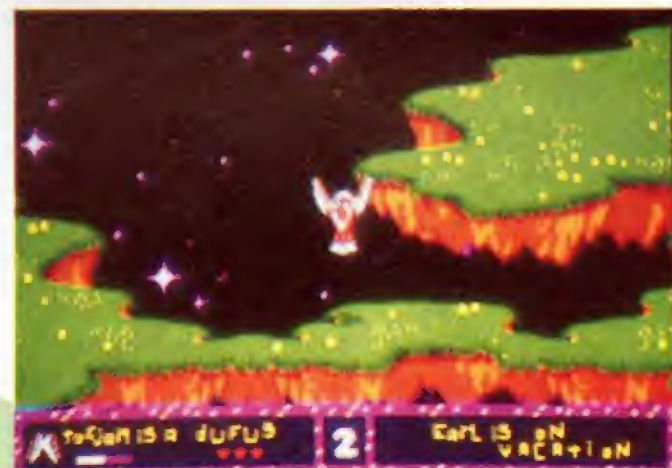
»Toe Jam & Earl – Das abgefahrenste Game seit der Erfindung der Homecomputer.«

Kommen wir nun zu den Erdlingen, die wirklich seltsame Gestalten sind. Da

gibt es amoklaufende Zahnärzte, alles plattwalzende Hamster im Laufrad, den Liebesgott



Amor, der uns nach einem Treffer wie doof durch die Gegend laufen lässt, rasenmähende Dickbäuche, mit Forken um sich pieksende Teufelchen, Opernsängerinnen, die unsere Feinde durch ihren Gesang zum Platzen bringt und noch viel mehr. Die Programmierer haben sich wirklich was einfallen lassen und den einen oder anderen Menschenschlag in ihrem Spiel köstlich parodiert.



Up, up and away.

Als kleinen Gag kann man die beiden außerirdischen Helden außerhalb des eigentlichen Spiels als Rapduett zu 'groovy' Musik 'abjammen' lassen. Dabei können man alle Geräusche und Sprachsamples des Spiels nochmal Revue passieren.

Man kann auf dieser Seite wirklich nicht alle Gags und Features dieses wohl einzigartigen Spiels beschreiben. Kauft es Euch und seht selbst. Wir meinen, es ist sein Geld wert. ■ lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	12
Motivation	11
Gesamtnote	11



»GENIAL«

Konsolen

BLOBIG

Titel: JERRY BOY, **System:** Super Famicom, **empf. VK-Preis** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Epic, **Muster:** Direktimport aus Japan

Jerry, der Tropfen, auf der Suche nach irgendwas im Abenteuerland. So in etwa könnte man das Spiel JERRY BOY von EPIC umschreiben. Japanisch kann ich leider nicht lesen, und so machte ich mich ohne konkreten Einsatzbefehl auf den Weg. Auf jeden Fall ist das Teil ein „Jump-’n’-Roll“ der Extraklasse mit einer Menge lustiger, neuer Ideen.

Vom Spielbau erinnert Jerry Boy sehr stark an *Super Mario World*,



Ei, was kommt denn da?

nur daß man keinen kleinen Schnauzbart sondern einen hin- und herwammelnden Tropfen durch die Phantasiewelt steuert. Dieser hat einige Kunststückchen auf Lager, die ihm das Überleben in der doch ziemlich feindlich gesinnten Umwelt erleichtern.

So kann er sich z. B. in die Länge ziehen, um irgendwelche Aliens vom Screen zu stoßen. Außerdem kann er per Feuertaste seine Geschwindigkeit erhöhen und springen (Wer hätte das gedacht?). Überall in den Levels sind Extras verteilt – von Extraleben bis Powerschuß ist alles da, was das Herz begehrt.

Unterbrochen werden die Level durch Kämpfe mit Endgegnern und Stadtsequenzen, in denen man Menschen trifft. Scheinbar hat man dort bestimmte Aufgaben zu erledigen, denn per Knopfdruck kann man Personen ansprechen, die dann auch was erwidern. Aber wegen dem alten Problem versteht man nichts (Made in Japan!). Ist ja auch egal, auf jeden Fall gibt's da ein Extraleben.

Die Grafik sieht übrigens auch ganz witzig aus. Im typischen, japanischen Comic-Stil und schön bunt wurde das Teil gezeichnet. Auch das Scrolling ist butterweich, von Ruckelei keine Spur. Allerdings muß man dazu sagen, daß nicht allzuviel Sprites auf einmal auf dem Schirm zu sehen sind. Fazit: Ein „Jump-’n’-Roll“ der besonderen Art, das man sich ansehen sollte.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9



»PRIMA«

MEGA DRIVE[®] CDTV[™] PC Engine[®] ATARI[®]

GAME GEAR[®]

FLASH POINT
The Genius in Games

GAME BOY[™]

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Hamburger Str. 68
2360 Bad Segeberg
Fax 04551/1342

Flashpoint
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH
Ellisabethstr. 68-70
2300 Kiel-Gaarden
Tel. 0431/737121

Mega Drive

NEU NEU NEU

Shanghai III jap.	a.A.
Golden Axe II jap.	a.A.
Devil Crash jap.	a.A.
Double Dragon jap.	a.A.
Out Run jap.	84.94
Wonderboy V jap.	89.94

Quak Shot jap.
NUR 89.94

BRANDAKTUELL

Bare Knuckle jap.	84.94
Spiderman jap.	84.94
Sonic the Hedgehog jap	84.94
Dark Castle jap.	84.94
Mickey Mouse jap.	79.94

OLDIES BUT GOLDIES

Klax jap.	44.94
Golden Axe jap.	74.94
Ghouls'n Ghosts	74.94

Shadow Dancer
NUR 49.94

Thunderforce III 69.94
Super Shinobi jap. 79.94

HARDWARE

Mega Drive PAL	279.94
MULTI	329.94
Joypad Pro-2	39.94
Joystick Pro-1	45.94

Mega Drive RGB
NUR 269.94

Game Boy

NEU NEU NEU

Terminator II	a.A.
Final Fantasy II	a.A.
Final Fantasy Adv.	a.A.
Robocop II	59.94
Home Alone	64.94

The Simpson's
NUR 59.94

BRANDAKTUELL

Altered Space	59.94
Trax	59.94
Techmo Bowl	59.94
Bugs Bunny II	59.94
R.C. Pro Am	59.94
Blades of Steel	59.94

Gauntlet II
NUR 59.94

OLDIES BUT GOLDIES

Final Fantasy Legend	69.94
Nobunagas Ambition	64.94
Batman	59.94
Dead Heat Scramble	54.94

ZUBEHÖR

Game Light	24.94
Magnifier	24.94
und und und III	

Light Boy
NUR 59.94

Händleranfragen
erwünscht !

FLASHPOINT hat's !!!

Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten für
Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master,
PC-Engine, CDTV, GT, Game Boy und Atari Lynx
Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

0 45 51 / 40 97

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der SEGA Enterprise Ltd. PC-Engine ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Ltd. Mega Drive und PC-Engine sind Importgeräte ohne VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Coupon ASM 1/92

Fordern Sie den neuen FLASHPOINT HAUPTKATALOG 91/92 an. Senden Sie diesen Coupon mit einem adressierten Rückumschlag und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger FLASHPOINT-Adresse.

Jeder kennt die Kultfiguren in Nintendos Videospielen: Super Mario, Luigi, Link oder Mega Man. Und jeder weiß, daß die meisten der Games aus Japan kommen. Wer aber kümmert sich um die zahlreichen deutschen Fans, die täglich neue Fragen an die Mitarbeiter richten, wer beantwortet Leserpost? Werfen wir also einen Blick hinter die Kulissen von Nintendo of Europe im hessischen Großostheim.



Wenn Nintendo auf Promotion-Tour geht, ist der Teufel los.

Die heiligen Hallen von Nintendo

Nach der Gründung von Nintendo of Europe im Juli 1990 startete man mit ca. 30000 Mitgliedern im hauseigenen Nintendo-Club. Jetzt, Anfang 1992 zählt der Club stolze 400.000 begeisterte Mitglieder. Eine explosionsartige Entwicklung, die alle Prognosen übertroffen hat. Durch die gewaltige Expansion ist es unumgänglich geworden, neue Mitarbeiter einzustellen und größere Büros zu beziehen. Bis April 1992 will man die Zahl der Mitarbeiter auf 40 bis 50 aufstocken.



Sabine Röth hat wieder einmal des Rätsels Lösung...

Für alle Belange des Endverbrauchers ist die Abteilung *Consumer Service* zuständig. Unterteilt in die drei Bereiche Spiele-, Konsumentenberatung und Korrespondenz, arbeiten dort ca. 20 Personen, um die Fragen der Kids zu beantworten. Auffällig ist hierbei das junge Durchschnittsalter. Michael Friesl, Lei-

ter des Consumer Service, ist z.B. gerade mal 22. Seine Vertreterin, Angelika Rauhgust, zählt mit Ihren 27 Jahren schon zu den 'Oldies'.

Sie haben eine Frage?

Die Spieleberater erfüllen bei Nintendo of Europe eine Doppelfunktion: Vormittags arbeiten sie neue Spiele aus und spielen sie durch, nachmittags stehen sie am Telefon den bohrenden Fragen der Fangemeinde Rede und Antwort.

Kids, Hausfrauen und Manager verlangen den Experten nicht nur Fachwissen, sondern auch Einfühlungsvermögen ab, denn verzweifelte Spieler oder hysterische Gattinnen, die für ihre entnervten Männer anrufen, gilt es zu besänftigen.

Da die Spieleexperten wirklich jedes Spiel im Schlaf beherrschen, können in der Regel alle Fragen beantwortet werden.

Und da pro Tag etwa 150 Anrufe eingehen, wissen sie auch die professionelle Unterstützung durch ihre PCs zu würdigen. Diese enthalten eine riesige Datenbank mit sämtlichen Komplettlösungen, die von Nintendo of America per Datenfernübertragung ständig aktualisiert wird. Dort sind Tips und interne Infos nachzulesen, auf die man als Normalsterblicher niemals Zugriff haben wird...



... während Spielexperte Harald Ebert auf den nächsten Anruf wartet.

Einen ähnlichen Telefondienst wie die Spieleberater verrichten auch die Mitarbeiter der Konsumentenberatung. Hier werden alle sonstigen Fragen (Bestellung von Club Magazinen, Anschluß der Videospielkonsole, Tourdaten des Nintendo Trucks etc.) direkt mit dem Endverbraucher geklärt.

Die glorreichen Vier

Der dritte Bereich ist die Korrespondenz. Die vier Mitarbeiterinnen sind für die Beantwortung der Fanpost, statistische Auswertungen und der Highscoreverwaltung verantwortlich. Obwohl jeden Tag rund 200 Briefe auf die 'Glorreichen Vier' (Doris, Stefanie, Maria und Gabriela) wartet, gehen sie gutgelaunt ans Tageswerk.



Shigeru Ota erlaubt nur wenigen den Zutritt zu den heiligen Hallen.

Weitere Dienste sind die redaktionelle Mitarbeit am Club-Magazin und der strenge Qualitätstest neuer japanischer und amerikanischer Module im Hinblick auf eine mögliche Veröffentlichung in Deutschland. Unterbrochen wird die Arbeit aller drei Bereiche durch Besuche ausländischer Tochterunternehmen, Merchandisern oder der Presse. Da die Abteilung in ganz Europa die größte ihrer Art ist, wird sie häufig als Vorzeigestück präsentiert. Der Geschäftsführer der Nintendo of Europe GmbH, Shigeru Ota, erlaubt aber nur wenigen den Zugang zu den „heiligen Hallen“. Otto Normalverbraucher hat sowieso keine Chance.

Anders verhält es sich, wenn z.B. Spieleberater aus Griechenland anreisen, um

in Deutschland in mehrtägigen 'Seminaren' die Organisation des Consumer Service und die speziellen Tricks und Cheats der Spiele kennenzulernen. Bereitwillig werden die angehenden Spieleexperten in bestehende Teams integriert und ausgebildet. Übrigens haben auch einige der deutschen Mitarbeiter eine längere Ausbildung in den USA genossen.

Es ist schon toll, mit welcher Professionalität und gleichzeitig Begeisterung alle Mitarbeiter ihren Job ausüben. Dies liegt sicherlich auch an der angenehmen Arbeitsatmosphäre. Man hat von Anfang an das Gefühl, in einem echten Team zu arbeiten. Diese Geschlossenheit der Gruppe dürfte ein Garant für die weitere erfolgreiche Arbeit von Nintendo sein. ... ■ Holger Kuchling



Der Direktor von Nintendo Corporate Ltd. Japan, Minoru Arakawa.



Das

"Ich fasse's nicht"- Angebot von Korona!

Mega-lo-Mania

(Amiga)

DM 55,-

Powermonger (Amiga)

DM 25,-

Software

Katalog DM 0,-

Solange der Vorrat reicht!

Software zuzügl. Versandkosten.

Tel: 05241 / 18 28

Fax 05241 / 130 43

Btx * Korona #

Carl-Bertelsmann-Str. 53

4830 Gütersloh

CATSOFT

AKTUELL &
SCHNELL

Der Bärenstarke SoftwareShop
3440 Eschwege, Hindenlangstr. 1b

Alle Titel Lieferbar !!!

Mega Drive Game Boy

Stormlord	129.-	69.-	RoboCop
Strider	139.-	74.-	Navy Seals
Saint Sword	119.-	69.-	Marus Mission
Streets of Rage	129.-	74.-	Mickeys Dangerous
Thunderforce III	99.-		Case
Raiden Tradt	129.-		Gozilla
Warrior of Rome	149.-	69.-	Tasmania Story
M-1 Abrams -	119.-	69.-	Gauntlet II
Battle Tank		74.-	Battle Unit Zeoth
Master of Monsters	124.-	69.-	Radar Mission
Midnight Resistance	119.-	69.-	
Musha Aleste	109.-	69.-	

MS - DOS

+++Achtung !!! Ab hier alle Spiele mit deutschen Bedienungsanleitungen+++

Gunship 2000

99.95 DM

F 15 Strike Eagle II 99.- The Adventures of Robin Hood 89.-
Silent Service II 99.- Bards Tale III 89.- Lord of the Rings 99.-

Wir haben auch Software für Game Gear, Sega Master System und Lynx!
Immer topaktuelle Titel! Einfach telefonisch Anfragen!

Telefonischer Bestellservice: 05651/76042

Versandinfo: Lieferung per Post bzw. UPS NN, unfrei Preise zzgl. 9.50 Porto & Verp.

Händleranfragen Angenehm! Fax 05651 / 76013

Konsole

Konvertierungen

TURRICAN

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Ballistix/Accolade, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Kennt Ihr es noch? Ja? Na, logisch müßt Ihr es noch kennen, genau, TURRICAN. Dieses Spitzen-Action-Spektakel



Die Faust im Nacken.

für Amiga, ST und C64 erlebt nun auch auf dem Mega Drive eine Reinkarnation. BALLISTIX zeichnet sich verantwortlich, hat sich aber mit dieser Umsetzung – um es vorweg zu nehmen – keinen Gefallen getan. Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu hoch angesetzt, die Qualität der

Hintergrundgrafiken befindet sich teilweise unter C64-Niveau. Schwach klingt der Sound.

Das Auswählen der Extras ist so 'genial' gelöst worden, daß man meist vor Aktivieren jener ein Leben lassen muß. Das Mega Drive wird in keinsten Weise ausgenutzt, die Qualität liegt gar weit hinter der des Amiga.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8



»BRAUCHBAR«

ACE OF ACES

System: Master System: **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega Enterprises, Ltd., **Muster von:** Virgin, 2000 Hamburg 26.

Anfang 1987 erschien ACE OF ACES, das eine Mischung aus Flugsimulator und Action-Programm darstellte und mich damals voll und ganz begeisterte. Dieses besagte Spiel gibt es nun auch für das MASTER SYSTEM, fünf Jahre nach der C64-Version!

Als britischer Pilot übernimmt der Spieler die Aufgabe, während des Zwei-



Achtung, Feind auf 3 Uhr.

ten Weltkriegs deutsche Bomber, V-1-Raketen, Züge und U-Boote zu eliminieren. Moralisch sicherlich eine heikle Sache, doch wußte das Spiel sowohl von spielerischer als auch technischer Seite zu begeistern.

Viel geändert hat sich bei der MS-Fassung nicht, doch kommt die Begeisterung wie damals nicht mehr 'rüber. Dafür bietet Ace of Aces für heutige Verhältnisse einfach zu wenig, und der Preis liegt viel zu hoch!.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7



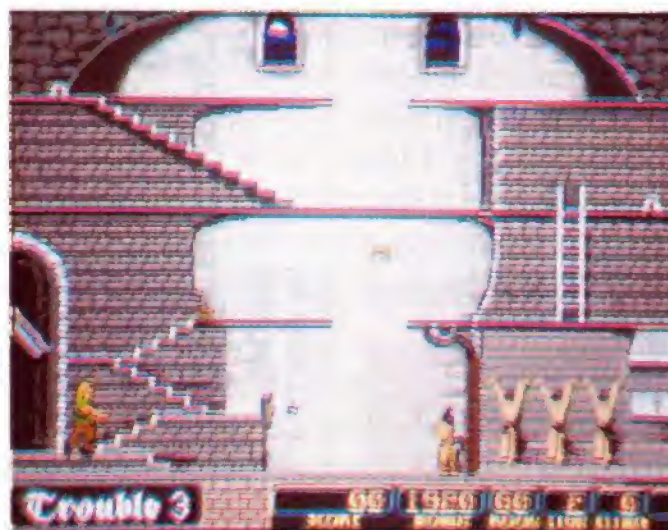
»BRAUCHBAR«

DARK CASTLE

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.

Wer stolpert so spät durch Nacht und Wind? Das kann nur ein Dummkopf sein, der dem bösen Schwarzen Ritter Mores lehren will. Dieser hat sich nämlich im DARK CASTLE niedergelassen und tyrannisiert das schöne Brightland. Nur wer drei Prüfungen besteht und dabei Ausrüstung sammelt, kann gegen den Fiesling bestehen.

Soviel zur Vorgeschichte dieses Action-Adventures, nun zu einer anderen Vorgeschichte: Die etwas betagtere Amiga-Version war schon mies, die Umsetzung auf die Konsole hat auch nicht



Folter auch auf der anderen Seite des Bildschirms.

viel gebracht. Gut, der Soundtrack von J. S. Bach klingt ganz nett, nervt aber mit der Zeit doch sehr, auch über die Effekte kann man anfangs noch schmunzeln – aber eben nur am Anfang. Danach kommt nämlich der große Frust, wenn man versucht, den traurig animierten Helden mittels der hakeligen Steuerung

durch fast unspielbare Level zu steuern. Angesichts dieser Mankos wird Brightland wohl noch lange auf seine Befreiung warten müssen, ebenso wie ELECTRONIC ARTS auf Käufer: Wer unbedingt Geld für ein Modul übrig hat, der sollte es lieber zum Fenster hinauswerfen. Der Nutzeffekt ist im Vergleich zur Anschaffung dieses Trauerspiels der gleiche, aber so schont man wenigstens noch die eigenen Nerven!

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3



»PEINLICH«



EXCLUSIV

DAS WEIHNACHTSANGEBOT
FÜR ALLE  -LESER!

• DER LUCAS FILM-KOFFER

LIMITIERTE AUFLAGE

• NUR

DAS DING MIT GRIFF

• 500 STÜCK •

... UND DAS
IST DRIN:

MANIAC MANSION
ZAK MC KRACKEN
INDIANA JONES 3
(INKL. HINT BOOK)
EINE AKTUELLE
ASM-SONDER-
AUSGABE

.....
Erhältlich für:
AMIGA, PC*
und ST

1 Demo von Indy 4!

für
99 DM

* Der PC-Koffer enthält zusätzlich

Lieferung erfolgt solange der Vorrat reicht!

Bitte benutzen
Sie die
ASM-Bestellkarte

Konsolen

Konvertierungen

DEVIL CRASH

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Techno Soft, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Ein Flipper allererster Qualität verbirgt sich hinter dem Namen DEVIL CRASH, der 1990 für die PC Engine erschien. Nun wurde auch das Mega Drive



Toll gelungen sind die neuen Bonuslevel.

mit einer Umsetzung bedacht, die sich nur in wenigen Punkten von der Ur-Version unterscheidet.

Leider mußte der Bildschirmausschnitt für eine Info-Leiste ca. 10 cm einbüßen. Die Grafik ist im wesentlichen

identisch, doch irgendwie gefällt sie mir auf NECs Achtbitter besser. Um einiges schöner sehen die Bonuslevel auf dem MD aus, welche fast alle neu durchgestylt wurden. Der Sound ist ebenfalls 'nen Tick verbessert worden, wenn auch nur geringfügig. Insgesamt überzeugt die Engine-Fassung mehr. Das Gerät wird einfach besser ausgenutzt. Doch auf alle Fälle ist Devil Crash auch auf dem MD eine lohnende Investition. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»PRIMA«

FATAL REWIND

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller.

FATAL REWIND? Was ist das? Ganz einfach: Hinter diesem Namen verbirgt sich nichts anderes als die Umsetzung zu *The Killing Game Show* von Psygnosis, welches Ende 1990 nicht nur durch ein Klasse-Intro von sich reden machte.

Leider fehlt dieses erwartungsgemäß auf dem Mega Drive gänzlich. Viel schlimmer aber ist, daß das Wasser mit dem schönen Spiegeleffekt aus - wel-



Auch ohne Spiegeleffekt spielt's sich gut.

chen Gründen auch immer - weichen mußte. Auch vermisste ich den kernigen Sound. Alles nicht mehr da! Anstatt Wasser gibt's irgendeine - nicht spiegelnde - Brühe, und vom Original-

Sound ist ebenfalls nicht mehr viel zu erkennen.

Zwar geht Fatal Rewind spielerisch in Ordnung, doch fehlt irgendwo das Flair, das die Amiga- und ST-Version zur Genüge hatte. Wieder mal eine mehr oder minder lieblose Umsetzung aus dem Hause ELECTRONIC ARTS. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»PRIMA«

MERCS

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Die Söldner aus *Mercs* halten nach ihren reichlich verpatzten Starts auf den diversen Computersystemen nun auch Einzug auf dem Mega Drive. Wir erinnern uns: Der Präsident wurde entführt und der Spieler darf ihn retten. Soviel zur Hintergrundgeschichte. Es heißt also immer noch, erst schießen, dann fragen.

Technisch ist das Programm erstaunlicherweise besser als alle Compi-Versionen



Wir bauen ein U-Boot...

nen geworden, was sicherlich an der Überarbeitung seitens Sega liegt. Vor allem das nutzbare Spielfeld ist größer geworden. Außerdem wurde auch noch ein sogenannter Original-Modus spendiert, der ein etwas geändertes Levellay-

out beinhaltet und etwas schwieriger ist als das Arcade-Game.

Spielerisch wird nun mal Ballerei reinsten Wassers geboten. Da dieses Mal die technische Seite stimmt, läßt sich *Mercs* für Freaks schon empfehlen.

Alle anderen sollten vorher erst mal schauen. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»BRAUCHBAR«

Direkt vom Hersteller

oder vom guten Fachhandel in Ihrer Nähe

AMIGA * AMIGA * AMIGA

Programm-Name	Artikel-Bezeichnung	Preis in DM
Professional Music Artist	PMA	34,90
Megamighty Intro-Designer	MID	34,90
Create a Shape V2.0	CAS	69,90
Twintris	TW	39,90
Big VIC mit Kabel f. A500, A2000	BV 500	69,90
Big VIC mit Kabel f. A1000	BV 1000	69,90
Ted and Pat	TP	34,90
Ultimate Intro Studio Amiga	UISA	49,90
Matchic	MA	34,90

C64/128 * C64/128 * C64/128

Programm-Name	Artikel-Bezeichnung	Preis in DM
Shadow-Writer	SW	14,90
Demo-Designer	DD	14,90
Demo-Designer-Erweiterung	DDE	11,90
DD u. DDE zusammen	DD+DDE	24,90
MGOS Classic V2.2	MGOS	29,90
Demo-Maker de Luxe	DMDL	19,90
DMDL-Erweiterung	DMDLE	14,90
DMDL u. DMDLE zus.	DMDL+DMDLE	31,90
Professional Ass	PA	29,90
Double Falcon	DF	14,90
C.O.P.-Shocker	CS	29,90
Laurin	LA	14,90
RoMuzak	RO	24,90
Intro-Designer	ID	19,90
Game-Graphics-Designer	GGD	19,90
Adress-Securer	AS	14,90
Sicherheitspaket (CS+LA+AS)	SP	54,90
Game-Maker-Paket (PA+RO+GGD)	GMP	69,90
Demo-Demon	DEMON	14,90
Ultimate Intro Studio	UIS	19,90
X-Ample's Intro Architect	XIA	24,90
Final Designer	FD	19,90
Time Composer	TC	19,90
Disk Mag Creator	DMC	24,90
Trigger Writer	TR	14,90
Game Graphics Designer II	GGD2	19,90

Public Domain * Public Domain

255 PD-Disketten für den C64/128 und 88 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

Liste anfordern! * Liste anfordern!

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM

Hier erhalten Sie Digital Marketing Produkte und selbstverständlich auch Programme anderer Hersteller:

W-1000

B.I.T.S. Datentechnik
Spiele in Berlin
Jagowstr. 17
1000 Berlin 21
☎ 030 / 3938203

AUERcom
Baumschulenweg 3
4795 Delbrück
☎ 05250 / 53110

CSS Computershop
Brakhofstr. 21 b
4800 Bielefeld
☎ 0521 / 763918

W-2000

G-I-R Softwarevertr.
Peter Grantz
Hauptstr. 49
2401 Ratekau
☎ 04504 / 4115

W-5000

Soft Express
Monika Preil
Postfach 2070
5407 Boppard
☎ 06742 / 60233

Software Empire
Lars Puncken
Butjadinger Str. 15
2880 Brake
☎ 04401 / 5849

W-7000

Hans Schraft
Ziegelhüttenstr. 50
7547 Wildbad
☎ 07081 / 3622

W-3000

Ralf Schaale
Fischerpfad 24
3500 Kassel
☎ 0561 / 872586

W-8000

T.S. Datensysteme
Denisstr. 45
8500 Nürnberg 80
☎ 0911 / 288286

W-4000

Happy Soft P. Korthals
Bahnhofstr. 185 a
4100 Duisburg 12
☎ 0203 / 439513

Software House
Gasthausstr. 12
4190 Kleve
☎ 0281 / 25922

Software House
Auf dem Dudel 8
4230 Wesel
☎ 0281 / 25922

Software Dreams
Gerhard Wenzel
Am Ruhstein 1
8641 Weißenbrunn
☎ 09261 / 52939

Donau-Soft
Maik Hauer
Postfach 1401
8858 Neuburg
☎ 08431 / 49798

Digital Marketing

Software - Werbung - Drucke

Dieter Mückter

Krefelder Str. 16

D - 5142 Hückelhoven 2

☎ (02435) 2086, 1295, 428

FAX (02435) 3529

Software-Händler?

Hier könnte auch Ihre Anschrift stehen!
Nähere Informationen:



Konsolen

DO THE BART, MAN!

Titel: THE SIMPSONS, **System:** NES, **empf. VK-Preis** ca. 140 Mark, **Hersteller:** Acclaim, **Muster von:** Hersteller

Die Simpsons sind zur Zeit in aller Munde. Daher war es nur eine Frage der Zeit, wann auch Bart und seine Genossen in versofteter Form auf unserem Schreibtisch landen würde. Neben den Homecomputer-Versionen wurde das Spiel mit unserem gelben Freund nun auch auf das NES umgesetzt. Das Teil trägt den offiziellen Titel THE SIMPSONS - BART VS. THE SPACE MUTANTS und kommt aus dem Hause ACCLAIM.

Wie man vielleicht schon aus dem Titel des Spieles erkennen kann, hat unser

kleiner Held die ehrenvolle Aufgabe, die Erde vor einer Invasion aus dem All zu schützen. Der kleine, feine Vorteil, den Bart gegenüber seinen Zeitgenossen hat, ist seine Röntgen-Brille, mit der er zwischen normalen und von Außerirdischen besessenen Menschen unterscheiden kann. Letztere kann er befreien, indem er auf ihre Köpfe springt. Das kleine runde Etwas, das danach übrig bleibt, muß er aufzusammeln, um die



Das war wohl nichts, Mann!

restlichen Simpsons von der Existenz der Außerirdischen zu überzeugen. Ist das geschafft, können sie uns bei der Alienjagd hilfreich zur Hand gehen.

Die eigentliche Aufgabe von Bart ist, bestimmte Gegenstände von der Bildfläche verschwinden zu lassen, um die Aliens vom Bau ihrer Welt-Vernichtungs-Maschine abzuhalten. Im ersten Level sind das alle violetten Gegenstände, im zweiten alle Hüte, im dritten alle Ballons und so weiter. Wie man das anstellt, ist im Prinzip egal. So kann man die Gegenstände im ersten Level mit anderer Farbe ansprühen oder mit Tüchern bedecken, ... oder was auch immer. Der Phantasie des Spielers sind keine Schranken gesetzt.

Trotzdem ist das Teil nicht unbedingt der Hit, vor allem die Grafik und der Sound sind, selbst für NES-Verhältnisse, ziemlich übel.

lar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6



»DÜRFTIG«

MEGADRIE: CD-ROM im Anmarsch

Doch keine Bange, so lange müßt Ihr nicht warten, denn schon im Dezember wollen verschiedene Händler das Gerät importieren. Preise stehen auch bis dato noch nicht fest.

Offiziell vorgestellt wird das CD-ROM übrigens von Virgin Games/Sega Deutschland auf der 'Spielwaren-Messe' in Nürnberg vom 6. bis 12. Februar 1992.

Na, dann wißt Ihr ja, wofür Ihr Euer 'Weihnachtsgeld' sparen müßt ...

Und das gibt's sonst noch zu berichten:

HARDWARE:

Der neue 'Lynx' ist da. Etwas leichter, knapp fünf Zentimeter kürzer aber dafür 'nen Tick höher ist das gute Stück, bei dem nun aus stromsparenden Gründen die Hintergrundbeleuchtung abschalt-



Kaum ein Mega-Drive-Besitzer, der nicht wie ein Flitzebogen auf Segas CD-ROM für seine 16bit-Konsole wartet. Leider wird dieses feine Gerät nicht vor Ende Sommer 1992 kommen – laut Virgin Games Hamburg.

bar ist. So halten die Batterien doch gleich ein Weilchen länger ...

SOFTWARE:

Eine ganze Reihe feiner Games für das **Mega Drive** sind für die nächsten Wochen angekündigt. Äußerst interessant dürfte wohl MIKE DITKA POWER FOOTBALL von ACCOLADE sein. Vier verschiedene Schwierigkeitsstufen sollen selbst Anfängern eine Chance geben. Ein Play-Off-Modus und zahlreiche digitalisierte Effekte sorgen für die spielerische Note. Sicherlich ein Leckerbissen für alle Football-Fans.



Adventurelastig wird THE IMMORTAL sein, das neben SPEEDBALL II, XENON II, VETTE und SHADOW OF THE BEAST für Segas Konsole umgesetzt wird.

Ein Knaller: WONDERBOY 5! Jegliche Worte wären wohl fehl am Platze...

Ordentlich auf die Tube darf bei SUPER MONACO G.P. II gedrückt werden. Wollen wir hoffen, daß der Nachfolger nichts an Klasse verloren hat.

Weitere Neuigkeiten: ROLLING THUNDER II, NINJA BURAI FIGHTER, UNDEAD LINE, CALIBER 50 (alles Action), TECHMO WORLD SOCCER (Fußball), JOE AND MAC und POPPIL (Jump'n'Run).

Master-System-Besitzer kommen nun endlich in den Genuß von SONIC - THE HEDGEHOG, BUBBLE BOBBLE und eines Schach-Programms. Ein Rollenspiel erscheint unter dem Namen DRAGON CRYSTAL.



So sieht das Game Gear mit TV-Aufsatz aus, der nun erhältlich ist. Kostenpunkt: 199 DM.

TOPTEN

1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
3. Shining in the Darkness (Mega Drive, Sega)
4. Phantasy Star III (Mega Drive, Sega)
5. Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)
6. Bonk's Adventure II (PC Engine, Hudson Soft)
7. Mystical Ninja (Super Famicom, Konami)
8. Long Raiser (Mega Drive, NCS Corp.)
9. Final Match Tennis (PC Engine, Human Creative Group)
10. GG Shinobi (Game Gear, Sega)



Ein feines Teil in schwarzem Gewand: so sieht das CD-ROM fürs Mega Drive aus.

Einen Haufen Konvertierungen gibt es für das NES. So schneit in Bälde LOOPZ, DAYS OF THUNDER und GAUNTLET II herein. Gute Nachrichten für 'Simpsons'-Fans: THE SIMPSONS II wird nächstes Jahr erscheinen. Wann, ist leider noch unbekannt.

Für das **Super Famicom** ist CASTLEVANIA IV in der Mache. Hoffen wir, daß es noch rechtzeitig für die ASM 2/91 kommt. Harte Action wird bei MUSHIA ALESTE und RAIDEN geboten. Auf das Ruckeln bin ich bereits jetzt gespannt.

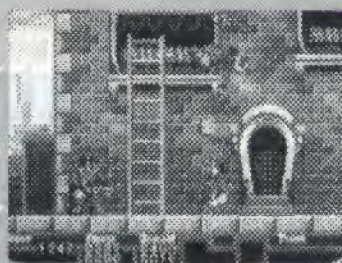
Right, now. Das soll's vorerst gewesen sein. Euer

A-MAN



Wir haben sie,
die Weihnachtshits!

Theo
KRANZ
VERSAND & LADEN



Quak Shot-MD

CD-ROM MEGA DRIVE auf Anfrage

Mega Drive: Back to the Future, Quak Shot * Golden Axe 2 * California Games, F-22 Interceptor, Marble Madness, Jewel Master, Buck Rogers

Lynx: STUN. Runner, Scrapydog, Hard Drivin, Viking Child, Neu: LYNX 2

NES: Super Mario Bros. 3, The Simpsons, Boulder Dash, Maniac Mansion, Duck Tales, Shadow Warrior, Bubble Bobble, North & South

Game Gear: Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck *, Sonic the Hedgehog *, Ninja Gaiden *, Master System Adapter, Spider Man *

Game Boy: Choplifter II, R-Type, Solomons Club, The Simpsons, Blades of Steel, WWF Superstars, Duck Tales, Dragons Lair *, Crystal Quest *

Master System: Populous, Xenon II, Alien Storm, Sonic the Hedgehog, Back to the Future 2, Bubble Bobble, Golden Axe Warrior, Dragon Crystal, Sega Chess

NEO GEO: Alpha Mission II, Burning Fight, Crossed Sword

PC: Falcon V 3.0, Lemmings Data Disk, Ultima 7, R. for the Skies, Police Quest 3

AMIGA: Bundesliga Manager Pro., Dark Crypt, Mega lo Mania, Ultima 6

CDTV: Grundgerät: 1498,-, F-16 Falcon, Xenon II

Die mit * gekennzeichneten Spiele erscheinen gerade noch rechtzeitig vor Weihnachten.

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN. 8.-DM/BEI VORK. 4.-DM. VERSAND UND LADEN.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 09 31/ 57 16 01 od. 57 16 04



GAME · BOY · CORNER

IHR HABT SIE NOCH NICHT?

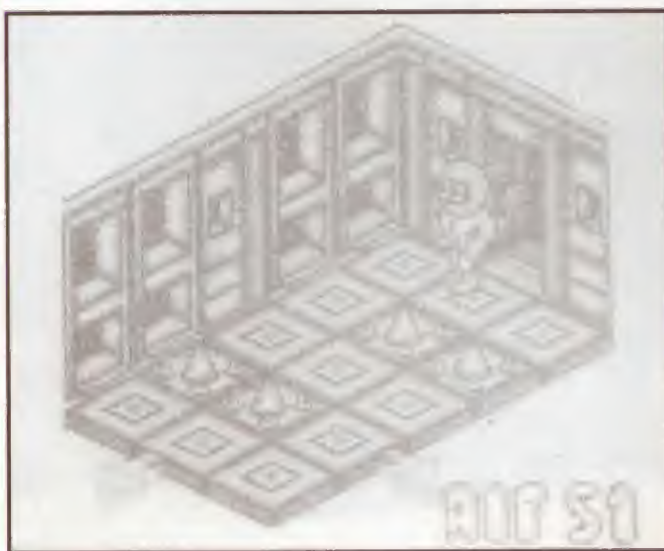


Die ASM-SPECIAL Nr. 14? Dann wird's aber höchste Zeit, denn als Game-Boy-Fan sollte man sich diese nicht entwispen lassen. Mehr darüber in den Game-Boy-News. Was es sonst noch zu berichten gibt? Eigentlich nicht viel. Trotz des bevorstehenden Festes ist die Quanti- und die Qualität der eingehenden Programme durchschnittlich. Es plätschert alles ein wenig vor sich hin. Nu denn, dann bleibt mir nichts anderes übrig, als Euch schöne Feiertage und ein frohes neues Jahr mit mehr und besseren Game-Boy-Spielen zu wünschen. Tschüs, bis dann, Euer A-MAN

ASTRONAUT IN ATEMNOT

Titel: Altered Space, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Sony Imagesoft, U.S.A., **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Eigentlich wollte Humphrey ja nur einige Runden in seinem Shuttle drehen, aber es kam mal wieder alles ganz anders: Dummerweise kam er einem Schiff der fiesen Zaks in die Quere, die natürlich nichts anderes im Sinne hatten, als ihn ihrer Sammlung von ALFen



Luft anhalten und durch...

zuzuführen. Klar, daß Humphrey nach Hause will (telefonieren?), und so macht er sich auf den Weg in die Kommandozentrale, um das Schiff der Zaks in seine Gewalt zu bringen. Die wiederum setzen alles daran, unserem Helden das Leben schwer zu machen, und so muß er gegen allerlei Widrigkeiten und Fallen antreten. Zum Glück gibt es jedoch einige Extras, die Humphrey bei seinem Kampf helfen. Wichtigstes Utensil sind Flaschen mit Atemluft, denn jede Feindberührung verringert den Vorrat, und ohne Luft kann auch der beste Astronaut nicht leben. Dann gibt es noch Geräte, um die im Schiff umherstreifenden Zaks und Roboter auszuschalten, Schlüssel für Geheimtüren und ein Terminal, mit dem man eine Karte des jeweiligen Stockwerks abrufen kann.

SONY IMAGESOFT hat mit ALTERED SPACE ein Genre und eine Darstellungsform wiederbelebt, von denen man schon lange nichts mehr gehört hat.

Schneider-Veteranen werden bei der Nennung von Namen wie *Batman*, *Head Over Heels* oder *Fairlight* sofort Bescheid wissen, jüngster Vertreter war *Treasure Trap* für den Amiga, die *Cadaver*-Serie geht ebenfalls in diese Richtung: Die Rede ist von 3-D-Action-Adventures in der *Ocean*-Perspektive schräg von oben, die Mitte der 80er Jahre Hochkonjunktur hatten. Damit steht der größte Teil des Spielablaufs schon fest: Pixelgenaues Laufen und Springen sowie Verschieben, Sammeln und Stapeln von Kisten, um Gegner auszuschalten, Fallen zu überwinden und Extras zu erreichen. Leider stehen aber auch die Schwächen des Systems damit fest, nämlich gewöhnungsbedürftige Steuerung und teilweise Unübersichtlichkeit. Zwar ist die Grafik auf dem Game Boy hervorragend und wer das Genre kennt, kommt sehr schnell mit dem Modul zurecht, allerdings wird man doch recht schnell ein Kandidat für den Augenarzt: Mangels Speicher- oder Paßwortoption muß man das Spiel in einem Zug durchspielen, die Batterien sollten also bei Spielbeginn

»Klassische Perspektive in dezentem Game

möglichst frisch sein. Auch klappt der alte Trick, ganz einfach den Joystick zwecks besserer Steuerung etwas zu drehen, nicht mehr, zumindest aber besagte Veteranen sollten keine Probleme mit der Steuerung haben. Wenn möglich, sollte man vor dem Kauf intensiv probespielen, denn das Genre liegt sicher nicht jedermann.

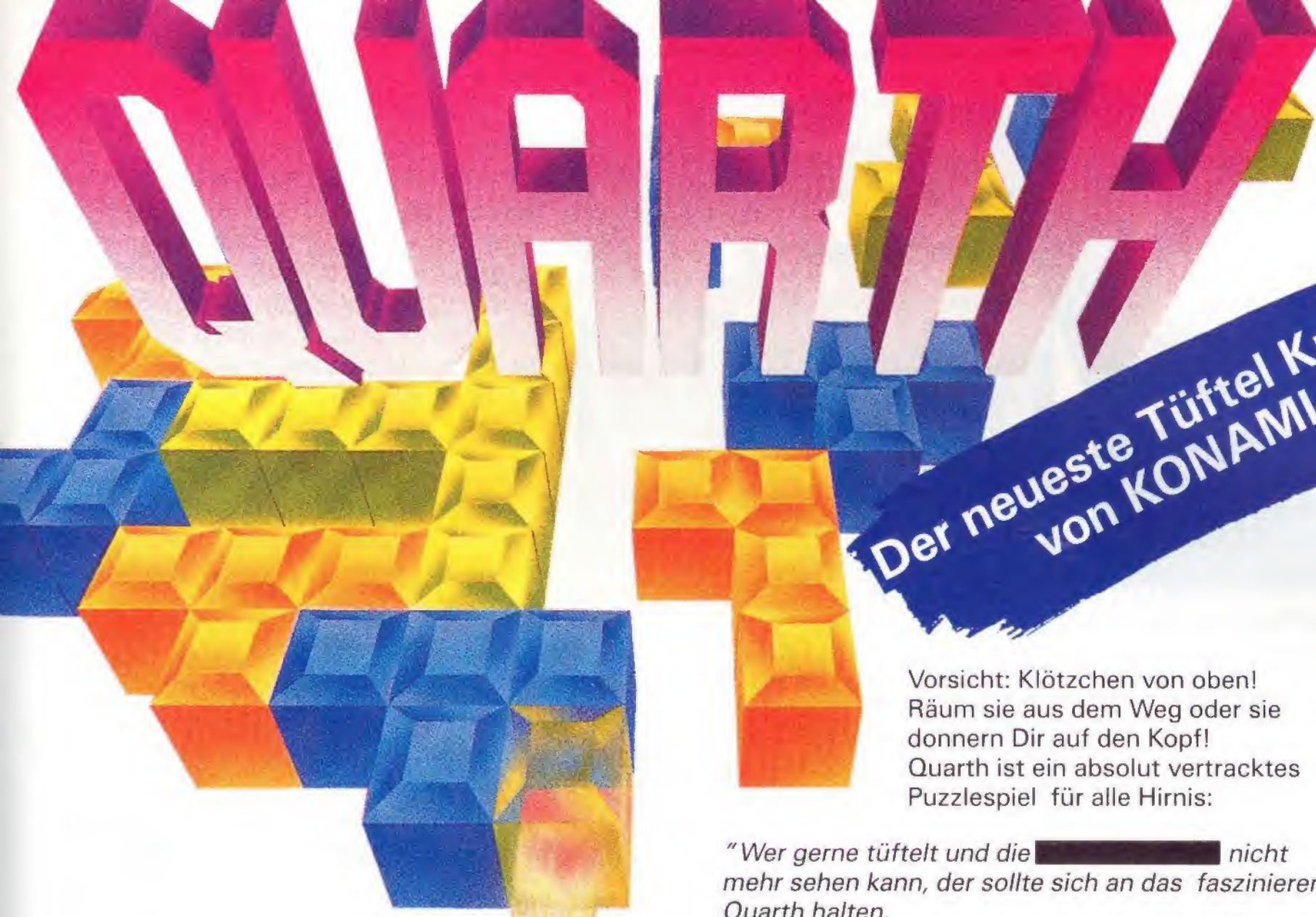
man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9



»PRIMA«



**Der neueste Tüftel Knüller
von KONAMI**

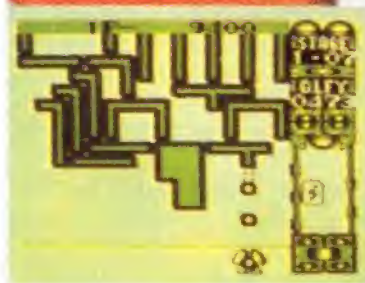
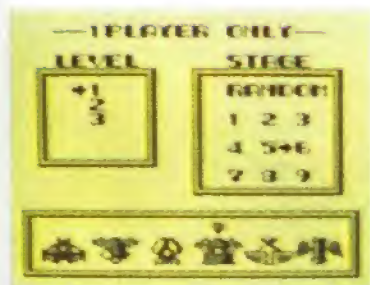
Vorsicht: Klötzchen von oben!
Räum sie aus dem Weg oder sie
donnern Dir auf den Kopf!
Quarth ist ein absolut vertracktes
Puzzlespiel für alle Hirnis:

*"Wer gerne tüftelt und die [] nicht
mehr sehen kann, der sollte sich an das faszinierende
Quarth halten.
Besonders gelungen: der witzige 2-Spieler-Modus"
Mehr über diesen Test in Video Games 3/91*

Von KONAMI gibt's außerdem: die Original
Teenage Mutant Hero Turtles, Motocross Maniacs,
Bad'n Rad Skate or Die, Nemesis und Castlevania.
Alle Spiele in Original Qualität und
mit deutscher Spielanleitung. Ist doch logo.

KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Und was will Euer Game Boy?
Den Case Boy von KONAMI.
Da ist er sicher geschützt.
Super für unterwegs.



Weitere Informationen bei: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 56 01 80, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77



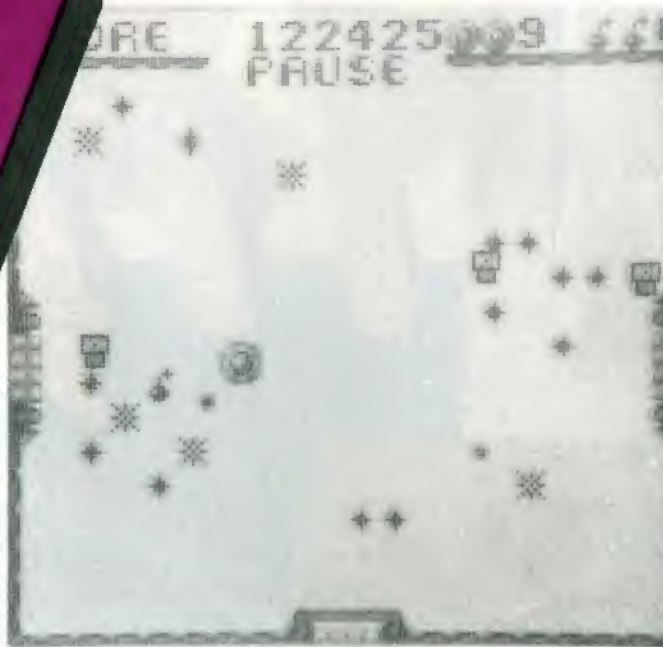


GAME · BOY · CORNER

Titel: CRYSTAL QUEST, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Data East, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Entgegen dem üblichen „Shoot 'em up-Auftrag“ lautet er bei CRYSTAL QUEST der Firma DATA EAST viel mehr: „scoop 'em up“. Raffen, schaffen, scheffeln lautet hier also die Devise, ballern ist zweitrangig.

Links, rechts und unten am Bildschirm befinden sich jeweils Türen. Der Rest besteht aus dem hintergrundlosen Spielfeld, auf dem wahllos mehr oder weniger viele (je nach Level) Sternchen platziert sind. Diese sollen Kristalle darstellen, die es einzusammeln gilt. Aus den beiden gegenüberliegenden Türen kommen, während man mit dem Einsammeln beschäftigt ist, verschiedenar-



Sterne und Bomben sammeln, den Rest großräumig umgehen:

Für Jäger und Sammler

tige Gegner. Die Tür am unteren Bildschirmrand öffnet sich, sobald man alle Kristalle eingesammelt hat, und gibt so den Zutritt zum nächsten Level frei.

Im ersten und zweiten Level behindern die Gegner durch ihre bloße Anwesenheit, ab dem dritten fangen sie an zu schießen. Entgegenwirken kann man diesen massiven Angriffen hervorragend mit Smart Bombs. Extraleben und jede Menge Punkte können durch Aufnehmen der Rauten-förmigen Gebilde ergattert werden.

Wartet man lange genug auf diese Dinger, so können vom ersten in den zweiten Level 10, fünfzehn oder mehr Leben mitgenommen werden. Das macht die ganze Sache natürlich übelst langweilig.

Grafik, Sound, Spielablauf und Spielspaß zusammengenommen, kommt bei Crystal Quest nicht mehr als ein „dürftig“ heraus.

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	5



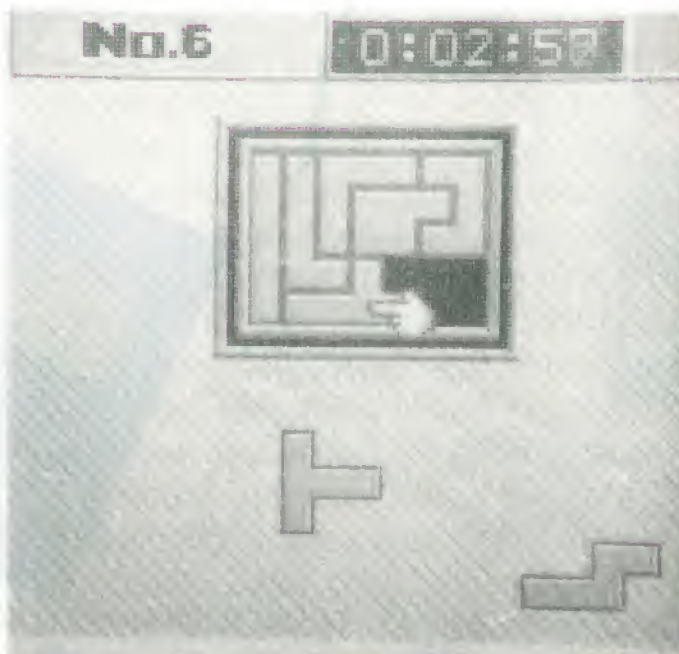
»DÜRFtig«

BAUKLOTZE

Titel: PUZZLE ROAD, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Vic Tokai, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Etwas einfallslos gestaltet sich der Spielablauf von PUZZLE ROAD der Firma Vic Tokai. Level für Level wird dem Spieler die Aufgabe gestellt, diverse Bausteine so in einem Kasten unterzubringen, daß er lückenlos ausgefüllt ist. Die einzige Änderung, die mit steigender Levelzahl zu beobachten ist, besteht darin, daß jeweils einer der Bausteine zuviel ist. Der Spieler muß also demzufolge herausfinden, welcher Stein nicht paßt.

Die Steuerung dieses Games funktioniert bestens, das Gameplay wird durch nette Piepstönchen unterstützt. Tja, und über die Grafik gibt es auch nichts Welt-



Bisserl öde, oder?

bewegendes zu berichten, da es zum ersten nicht viel Grafik gibt, und diese zum zweiten für diesen simplen Spiel-

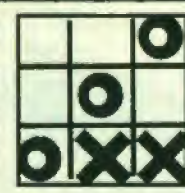
ablauf nicht vonnöten ist. Puzzle Road kann ich nicht als aufregend bezeichnen, im Gegenteil, je länger ich mich damit beschäftigte, umso mehr Langeweile machte sich bei mir breit.

Für Leute, die gern stundenlang stupiden, sich wiederholenden Beschäftigungen nachgehen, ist dieses Game genau das richtige. Wer die Abwechslung liebt, sollte die Finger besser davon lassen.

Sandra Alter

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Anleitung	japanisch
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	6



»DÜRFtig«



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

Jetzt als Computerspiel!

**Bessere Grafiken. Mehr Action.
Toller Sound.**

Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.

Mit Supergrafiken und noch mehr Action. Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.

Den Superstarken ComputerspieleSpaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.

Holt Euch den Superstarken-SpieleSpaß für Euren Computer von KONAMI.

KONAMI

Superstarker ComputerspieleSpaß



Abbildungen:
Commodore Amiga



Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel. 02131/6070, Telefax 02131/607111

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami™ and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd

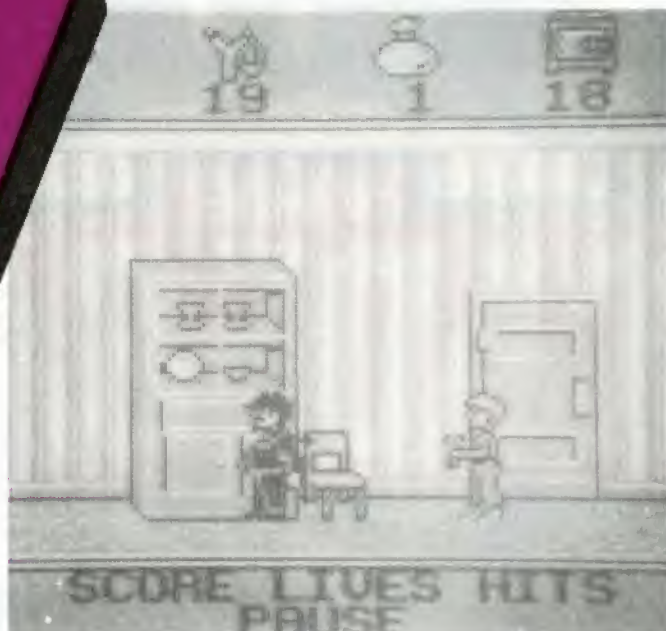


GAME · BOY · CORNER

ALLEIN ZUHAUS?

Titel: Home Alone, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Toy Headquarters, Kalifornien, USA, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Ganz allein ist er zuhaus, der kleine Kevin McCallister. Er wurde von seiner Familie buchstäblich vergessen, als diese in der üblichen Urlaubs-Hektik zum Flughafen abreiste, um nach Frankreich zu fliegen. Da der Kleine ohnehin ein Angsthase ist, steht er natürlich die allergrößten Ängste aus, als sich zwei Banditen über die Wert- und Spielsachen McCallisters hermachen wollen...



Kinder-Schreck

Gewitzt, wie Kevin nun mal ist, probiert er, diesen zu entfliehen und dabei alle Dinge in Sicherheit zu bringen, die nicht niet- und nagelfest sind.

So irrt er durch das große Haus und durchsucht Schränke, Kommoden und Geheimfächer. Hin und wieder trifft er auf den einen oder anderen Banditen, den er mit Hilfe seiner Wasserpistole, eines Baseballs oder einer Steinschleuder außer Gefecht setzt.

Hat Kevin alle Gegenstände eines Levels durch einen Abfall-Schacht in den Keller geschaffen, so kann er in denselbigen, wo er gegen einige Kreaturen seiner schlimmsten Alpträume ankämpfen muß, ehe es einen Level weiter geht.

So genial der Film war, der dem Programm als Vorlage diente, so langweilig ist dieses. Über die verschiedenen Level hinweg wird nichts neues geboten, und Kevin macht stets dasselbe. Viel Motivation bleibt da nicht übrig.

Technisch gesehen ist HOME ALONE ebenfalls nur Durchschnitt. Ich für meinen Teil schaue mir lieber den Film noch einige Male an, ehe ich die abgewandelte Story auf dem Game Boy nachspiele.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	5
Gesamtnote	5



»DÜRFTIG«

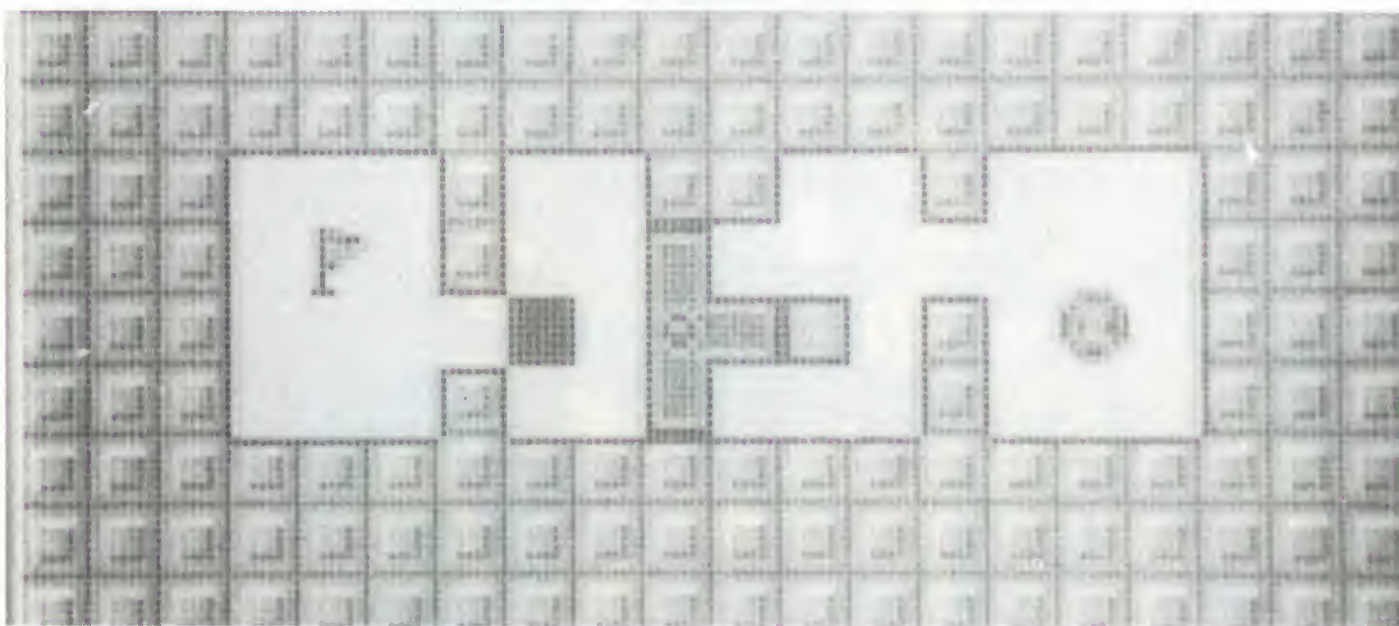
KNIFFLIG UND FIES

Titel: Puzzle Boy II, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atlus, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Gehirnakrobaten und Fans von kniffligen Programmen, aufgepaßt! ATLUS hat etwas für Euch auf Lager: PUZZLE BOY II. Bei diesem Knobelspielchen geht es darum, ein wandelnde Kartoffel von einem Punkt A zu Punkt B zu bug-sieren. Einfach, sollte man denken. Pustekuchen! Löcher, die 'gestopft' werden müssen, umherliegende Felsbrocken und fiese mechanische Teile, zu denen ich später noch kommen werde, wurden von den Programmierern eingebaut.

Gott sei Dank sind in den einfacheren Leveln nicht all diese Elemente gleichzeitig integriert worden.

Besonders gemein sind die Gebilde, die, versucht man sie zu verschieben, sich quasi wie eine Geheimtür drehen und den Spieler mitziehen. Wird hier



Da rauchen die kleinen grauen Zellen ...

nicht aufgepaßt, befindet sich unsere Kartoffel schnell einmal in einer Sackgasse.

So ungewöhnlich Puzzle Boy II auf den ersten Blick scheint, so schnell spielt man sich ein, und anfangs als nicht lösbar abgestempelte Level bereiten schon nach wenigen Spielchen keine Probleme mehr.

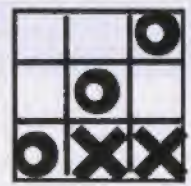
Puzzle Boy II ist ein interessantes und teilweise verflücht kniffliges Denkspielchen, das zu gefallen weiß. Mehrere Spielmodi lassen so schnell keine Lan-

geweile aufkommen. Nichtsdestotrotz hätten dem Spiel ein paar zusätzlich Elemente nicht geschadet.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Anleitung	japanisch
Spiel Aufbau	9
Motivation	9
Gesamtnote	9



»PRIMA«



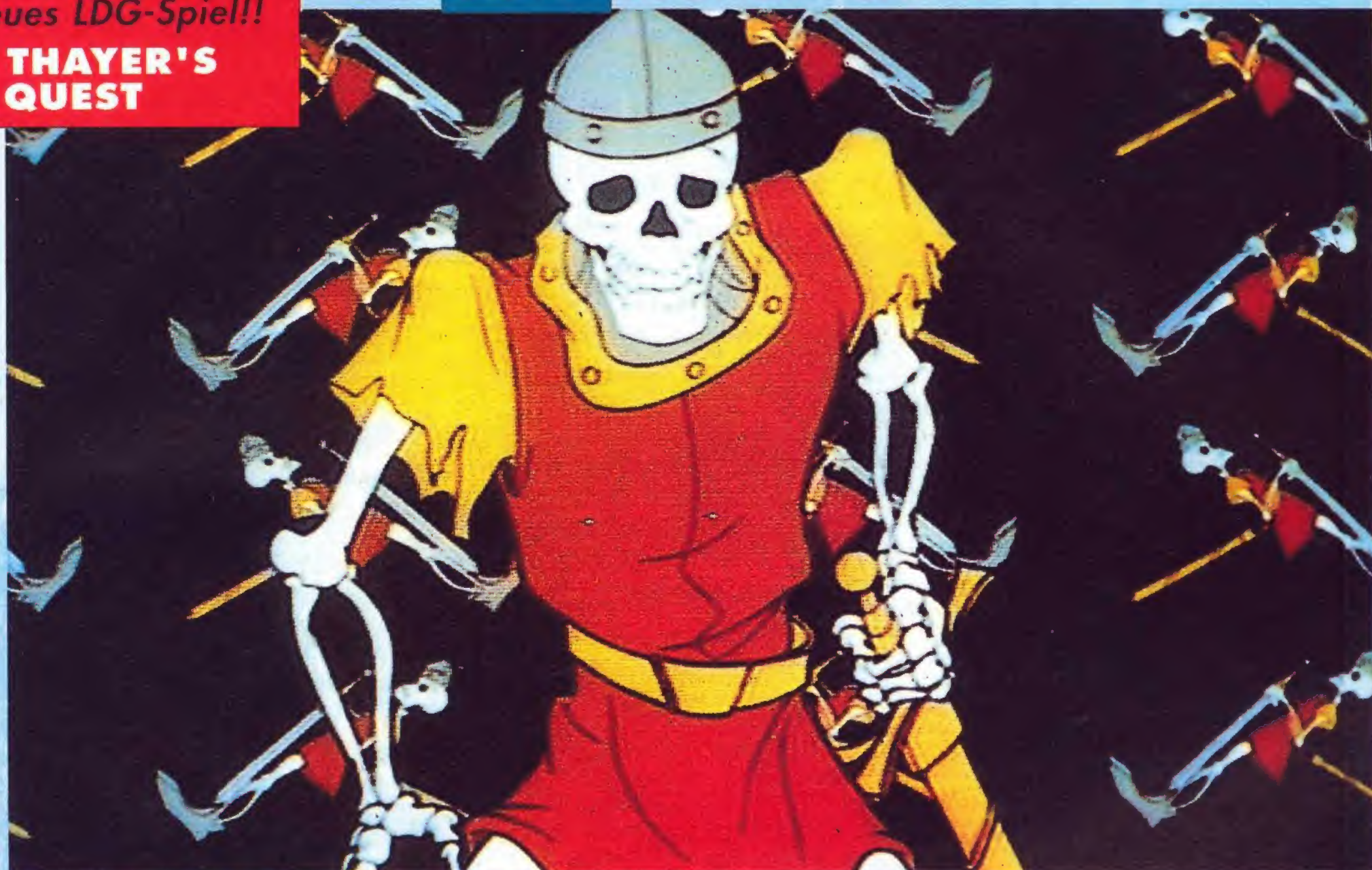
...sonst
lieferbar
neues LDG-Spiel!!

● **THAYER'S
QUEST**

LDG



LOST AUF LASER



Alle Abbildungen aus Dragon's Lair



DER PLAYER - DAS MULTITALENT



Pioneer CLD - 1600

- 1 **LDG-MACHINE**
- 2 **MOVIE MACHINE** besser als Super VHS, übertrifft High-Definition-TV
- 3 **HIGH END CD-PLAYER** [Audio]
- 4 **INTERACTIVE-TEACHER** durch Zugriff auf High-Tech-Lernprogramme, Guides etc



LOST AUF LDG:
Player, Monitor, Computer (hier ATARI ST),
Steuersoftware auf 3,5" Diskette, Interface, LDG-Disc

LASER DISC GAME

**SOFT
WARE
CORNER**

Sophienstraße 13
6800 Mannheim 1

DAS LDG-LUST-PAKET

Der Lieferumfang

- 1 Das LDG-Interface
- 2 Die LDG-Steuersoftware
- 3 Der Laser-Disc-Player
- 4 Die Laser-Disc mit **DRAGON'S LAIR**

Was müßt Ihr bereits haben?

Einen **Commodore C 64, Amiga, Atari ST oder IBM oder IBM-kompatiblen** und natürlich einen Monitor/TV-Gerät (am besten Color). Im Übrigen wird es für Amiga-Besitzer die Möglichkeit auf CDTV-Kompatibilität mit speziellem CDTV-Adapter vom SOFTWARE-CORNER geben. Und (sicher auch erwähnenswert) es besteht für PC-Besitzer die Möglichkeit auf CD-Rom-Kompatibilität..

Die Preise

Das Basis-System:
bestehend aus Interface, Steuersoftware, Laser-Disc Dragon's Lair.
für AMIGA: DM 199,-
für ATARI ST: DM 249,-
für IBM & Kompatible: DM 299,-
C 64 in Kürze lieferbar
Das Power-Package:
bestehend aus Basis-System (s.o) und Pioneer CLD 1600.
für AMIGA: DM 1297,-
für ATARI ST: DM 1347,-
für IBM & Kompatible: DM 1596,-
mit Infrarot-Interface

Die Lieferbedingungen

Wir liefern grundsätzlich innerhalb Deutschland per UPS-Nachnahme. Die Portokosten inkl. Versicherungsanteil betragen DM 20,00. Die Lieferung erfolgt ca. 14 Tage nach Bestellung.
Ausländische Bestellungen können wir nur per Vorauskasse (Euroschecks/Verrechnungsschecks/Überweisungen oder Bargeldanweisungen) ausführen. Der Versandkostenanteil beträgt hierbei DM 40,00.
Die Lieferung erfolgt ca. 14 Tage nach Zahlungseingang. Für Schecks erheben wir eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von DM 15,-. Für Mehrwertsteuerrückstellung und Zollformalitäten hat der Empfänger Sorge zu tragen. Unsere Preise verstehen sich inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

0621 / 426020 Fax 4260215

ORDER HOTLINE:

Verzucht auch im Software Corner Klarasstr. 22
6800 Mannheim 1
Tel. 0621 / 426020



GAME · BOY · CORNER

HASI-FANTASIE

Titel: BUGS BUNNY 2-CRAZY CASTLE, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Ganz so „crazy“ ist das Castle, in dem das Spielgeschehen stattfindet, nun auch wieder nicht. BUGS BUNNY 2-CRAZY CASTLE kann unter der Rubrik „brauchbar“ eingeordnet werden, das Besondere daran ist die Hauptfigur Bugs Bunny. Der immer fröhliche Hase läuft



Das „Crazy Castle: Türen, Leitern, Teleports.

hier treppauf und -ab, um Türen zu öffnen, hinter denen Schlüssel und diverse Waffen und Hilfsmittel versteckt sind.

Hierbei wird er von anderen (nicht so bekannten) Comicfiguren behindert. Eine Berührung reicht und der Hase ist hin. Aber ganz so nackt steht unser Held nun auch wieder nicht da. Er kann Bomben oder Flitzbogen einsammeln, um

sich seiner Gegner zu erwehren. Um gewisse Hindernisse zu überwinden, werden ihm Hammer und Spitzhacke zur Verfügung gestellt.

Ein Klingelzeichen bedeutet dem Spieler, daß der letzte Schlüssel eingesammelt ist und er Bugs nun zur letzten noch verschlossenen Tür steuern kann, um in den nächsten Level zu gelangen. Für jeden Level gibt's ein Paßwort. Ein paar nette Gags lockern den sonst immer gleichbleibenden Spielablauf ein wenig auf. Beispielsweise kriecht er durch Röhren, die davon an den jeweiligen Stellen dicker werden.

Bugs Bunny Crazy Castle 2 hat insgesamt 28 Level zu bieten, die den Spieler für eine ganze Weile beschäftigen dürfen. Wieviel Spaß man an diesem Game hat, hängt ganz davon ab, wie verbunden man sich Bugs Bunny fühlt. Mir persönlich hat es schon Spaß gemacht, großartige Abenteuer habe ich dennoch nicht erlebt.

Sandra Alter



GAME · BOY · NEWS

Bevor ich Euch diese Frage beantworte, möchte ich auf die ASM-SPECIAL Nr.14 hinweisen, in der sich ein großer Game-Boy-Sonderteil befindet, den sich kein Fan des 'Kekskastens' entgehen lassen sollte. Ihr findet hier Berichte zu den größten Spiele-Hits, Tips & Tricks zu bekannten Programmen, eine Marktübersicht und natürlich einen ausführlichen Bericht über den Game Boy. Die Special 14 liegt bereits seit einigen Tagen am Kiosk, in Kaufhäusern etc. aus.

Und nun zu den Vorankündigungen für Januar 1992!

SOFTWARE:

Gleich drei Film-Umsetzungen geben sich auf dem Game Boy die Ehre. Bei DAYS OF THUNDER darf ein jeder in die Rolle Tom Cruise' schlüpfen und mit einem Stock Car über die Piste fegen.

Ein verrücktes Spiel zu einem verrückten Film? Dies kann man mit BEETLEJUICE haben. Wohl härter geht's bei DICK TRACY zu.

Gute Nachrichten für alle Fans von THE FINAL FANTASY LEGEND: Der zweite Teil ist im Anmarsch! Zudem folgt FINAL FANTASY ADVENTURE. Sicherlich zwei ganz heiße Eisen.

Natürlich wird auch etwas für die Action-Freunde kommen. TURRICAN wird hoffentlich rechtzeitig für die ASM 2/91 erscheinen und besser als die Mega-Drive-Konvertierung sein.

„Morgen, Mann. Wie geht's, Mann?“ Wer so spricht, kann eigentlich nur Bart Simpson heißen, und der treibt demnächst auch auf/im 'Kekskasten' sein Unwesen.

Neben diesen Programmen sollen noch BOXXLE II, PAPERBOY II, FLYING WARRIORS, TECHNO BALL und TOM & JERRY erscheinen.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	8
Gesamtnote	7



»BRAUCHBAR«

WAS bringt das neue Jahr?

TOPTEN

1. Parodius (Konami)
2. Nemesis II (Konami)
3. R-Type (Irem)
4. Super R.C. Pro-AM (Nintendo of America)
5. Final Fantasy Legend (Square)
6. F-1 Race (Nintendo)
7. The Hunt for Red October (Hi Tech)
8. Rockman World (Capcom)
9. Nemesis (Konami)
10. WWF Superstars (LJN)

Wenn's soweit ist, sind wir natürlich für Euch am Ball! Bis dahin viel Spaß mit der ASM, im Skiurlaub, in der Karibik oder wo auch immer Ihr sein werdet. ...

Euer A-MAN



KOSTENLOS

**sind die Programme, die wir anbieten,
zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr**

SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen werdet, die ausnahmslos gut sind und ganz bestimmt nicht

AUS DER

**Klamottenkiste kommen. Kurzum:
Wir bieten Programme aus der**

MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,- DM



**FREDDY – hüpfen, bis
der Joystick qualmt.**



**SPACE CAB – ein Taxi,
das man sich gerne bestellt.**



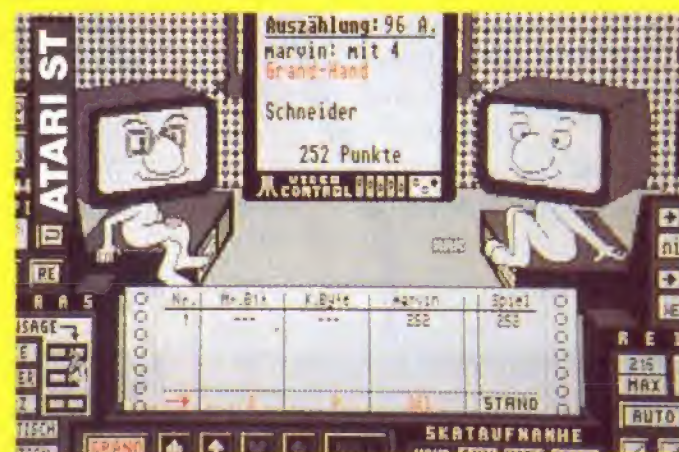
THE SECRET CAVE – Ein Jump-and-Run der Sonderklasse.



RISK IT – Über 2000 Fragen für 1–4 Spieler.



**SPACEBALL – 150 Level plus
Editor garantieren Spielspaß.**



**SKAT 2000 – das ideale
Geschenk für alle Skatfreunde.
(mind. 1 MByte erf.)**



CHEMICON – Ein falscher Tropfen ... und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ● ● ● ● ●



Herrchen gesucht!!!

Netter herrenloser Archimedes 3000 – STAHLNEU – sucht kuscheliges Zuhause!

Bewerbungen bitte an: **Tronic Verlag**
„Acorn“
Postfach 870
3440 Eschwege



1. Preis: ein Archimedes 3000
2. u. 3. Preis: je ein MIG 29 Fulcrum der Firma **Logic**
- 4.-10. Preis: je ein Archi-Game der Firma **Kai Uffenkamp** Computersysteme

Einsendeschluß: 31. Januar 1992

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Gewerbliche Kleinanzeigen

T-Shirt mit Ihrem Lieblingsbild 29 DM

Sie schicken uns eine beliebige Vorlage wir kopieren Sie auf's T-Shirt
Vers. per NN.

* die Geschenkidee *

CANON COPY SHOP
BISMARCKSTR. 14 1/2
D - 8900 Augsburg 1
TEL. (0821) 577779

neu · neu · neu

NEU SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM,
C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb
Südendstr. 6
8123 Peißenberg
TEL: 08803/3621
ab 16 UHR

SECOND-SOFT-LAND

Originalprogramme aus
zweiter Hand nur für den

***** AMIGA *****

Wir haben ca. 600 Programme
in unserem Angebot. Von Top
aktuellen Programmen bis hin
zu Oldies, bei uns finden Sie
alles, und das zu fairen Preisen.
Fordern Sie also gleich unsere
kostenlose Preisliste an. Wir
kaufen auch Originalpro-
gramme an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb
Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel. 0841/81171

VIDEOSPIEL-IMPORT! BRANDNEU!

Bis zu 80% billiger durch
Eigenimport! Wie man
Gratismuster bek.!
Tricks und Kniffe!
Musterbriefe!
Adressen aus Fernost!
Als Start f. Existenz-
gründer!

INFO: GP Versand,
PF 10212
6642 Mettlach

COMPUTERSPIELE- NEU VERLEIH NEU

für AMIGA, C64, IBM, ATARI
ab 2,50 DM

GRAZY GAMES

2 x in Kiel

Kirchenweg 10a
2300 KIEL 14
Tel.: 0431/736723

und

Koltenauerstr. 237
Telefon: 33 73 63
Telefax: 33 57 17

Auch Verkauf: Zu super Preisen

Listenkalkulator

Umsetzung von Textdateien in
schön formatierte Listen mit
dem Listengenerator Quicklist
mit integriertem Tabellenkalku-
lator DM 98,-. Verkauf auf
anderen Rechnern als Atari ST
nach Rücksprache.

Bernhard Dietz
Tel. 08104/2157
Ringstr. 21
8011 Brunnthal-
Otterloh

14 PD Spiele für AMIGA (3 Disketten)

nur 10,- DM
incl. Versand

nur per Vorkasse
(Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
Peter Schulemann
Kreuzstraße 36
7850 Lörrach
Tel. 07621/2662

Jetzt Sonderangebote bei Batsoft.

Fordern Sie unbedingt unsere
Gratisliste an.

Es lohnt sich !

Soft für Amiga, ST, PC, C-64,
CPC, Specci + Sega.

BATSOFT Computerware
Donnerschweerstr. 33
2900 Oldenburg
Tel. 0441/8859536
Fax 0441/86069

NEUE SOFTWARE FÜR IHREN AMIGA:

SOCCERCUP

Der Fußballmanager wurde 1987
zum ASM Hit gekürt und jetzt um
100 % verbessert und aktualisiert.
Weihnachtsbonbon für DM 39!

EISHOCKEYMANAGER & FORMEL 1

Die Manager mit allem drum und
dran für DM 34 bzw. DM 29!

KAISER II (C64)

Die Umsetzung mit vielen neuen
Optionen ist da: Kolonien, Kriege,
Bündnisse, neuen Gebäuden, Fi-
nanzhilfen, Kredit, Börse, Sonder-
meldungen uvm.! Expandieren und
forschen Sie für 24 DM

Nähere Infos zu diesen und anderen
Spielen finden Sie in unserem
Gratiskatalog

Versandkosten Nachnahme: 7 DM

06241/76658 (17h-20h)

* PD * Shareware * Hardware * Software



* * AMIGA * *

Low-Budget-Soft
Gratisliste

ELK - SOFT

Postfach 16
8061 Hebertshausen

Supergünstige **MARKEN-
SOFTWARE** für C-64, Amiga
und PC. Außerdem: Farbbänder,
Zubehör, C-64 PD-Serie.

INFO gratis! Bitte Computer-
typ angeben.

DATA HOUSE SOFTWARE

Husumer Str. 10, 3502 Vellmar

Bargeld

zahlen wir Ihnen für ein
selbstgeschriebenes, noch nicht
veröffentlichtes Programm für
den AMIGA (500 - 1.000 DM
oder mehr).

Rufen Sie an !!

KEIM Software
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

Wegen des Erfolges noch einmal!

FC Manager - Amiga
4 Ligen, Transfer, Arzt, Scouts,
Trainer, jeder Sp. kann einzeln
trainiert werden, mit Editor usw...
Nur 49,90 DM + Vers.

Superstar Icehockey/Amiga
4 Divisionen, Fouls, Strafzeiten,
2 Spieler Modus (Gegeneinander
oder zusammen in einer Mann-
schaft) etc...

Nur 39,90 DM + Vers.

Tel. 0441/8859536
oder ab 18 Uhr
04405/7835
Fax 0441/86069

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele * Telespiele
Handhelds * Zubehör * Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 * 8540 Schwabach 7
Tel. 0911/640241 * Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung ab
2. Lieferung Porto DM 3,50, Erst-
lieferung per Nachnahme. Porto
DM 5,-. Zahlung per Kreditkarte
gerne möglich.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden !!!

Sofort kostenlose Preisliste
anfordern.

Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei
uns immer !!!

ATARI ST: Public Domain Software!

3.5" 2DD-PD-Disk ab 2,20 DM.
Katalog gratis!

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim

LYNX

Handheld Videogame,
Comlynx kabel, Blue
Lightning Demo 199,-
Block Out 79,- A.P.B. 79,-
Ninja Gaiden 79,-
War Birds 79,-
Zorlor Mercenary 69,-
Chequered Flag 69,-

Micro Robert
Versandhandel
R. Kolossa, Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. 07263 / 6 45 52

LOGIMOUSE PILOT

wiegt nur 95 Gramm, leichtgängige Maus-
tasten, ergonomisches Design, hohe Auflö-
sung (200 dpi), selbstreinigend, inkl. Soft-
ware (nur ST) und 2 Jahre Garantie.

Für Atari ST und Commodore Amiga je
89.00 Mäuse



Versand per Nachnahme zzgl. 9 DM Versandpauschale.
micro Robert Versandhandel
R. Kolossa, Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,

Tel. 07263 / 6 45 52

KEDING'S Softwareversand

A T A R I S T : Kings Quest 4 DM 29,90
Flames of Freedom* DM 79,90,
A M I G A : Ducktales* DM 62,50, Space
Quest 3* DM 49,80, Larry 2 DM 49,80
I B M : Heard Of China DM 89,50,
Dino Wars* DM 62,50, Larry 5* DM 85,50
C 64 auch im Programm!
* deutsch

Action bis 31.12.91:
JUST FOR FUN
Bei jeder Bestellung,
"I Geschicklichkeitsspiel" gratis!
Laßt Euch überraschen !!

Kostenlose Preisliste anfr.,
bitte System angeben!
Nachnahme 11,- DM,
Vorkasse 4,- DM.
Garantiert keine
weiteren
Kosten!

Nur
Versand!
D.Keding
Auf der Hufe 16
4800 Bielefeld 1
Fax. 0521/886260
Telefon: 0521/881738

Superliga V 1.37 (AMIGA)

Fussballverwaltung,
Bundesliga, eigene Ligen
Meisterprognose, Spieltage
(1 MB) DM 49,-.

Demodisk V 1.3 gratis von:

Rolf Morlock
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271/51344
Fax 07271/51683

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.
Liste+Demo gegen
DM 5,- Briefm. bei

Mikrodata,
Pestalozzistr. 46/1,
8000 München 5

GEBAUER**GEBAUER**GEBAUER

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-
PC-Lösungen

SOFTWAREVERSAND
GEBAUER
0211/309233

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind günstiger als
Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz
für Ihre Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren
Auftrag finden Sie in der Heftmitte)



AD&D Kalender 1992

der Original
TSR Dragonlance-Kalender,
13 Bilder in Posterqualität
20,- DM (+ Porto)

Fantasy-Versand
Teichweg 6 3550 Marburg

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

AMIGA
PC **CDTV**

ATARI ST

C64 News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0221/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

TEICHWEG 6 * 3550 MARBURG 7
TEL. (06421) / 481972 FAX 47526

Wir führen Software für:
AMIGA C-64
ATARI-ST PC
MEGA-DRIVE
& GAME-BOY

Kostenlose
Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inn. Robert Elmshäuser

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain
Disketten für AMIGA und
PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Hard- und Software für Amiga und *New* CDTV

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249

CDTV **MLC**

KICK'N'RUSH PC Bundesliga Simulation

Trainieren und managen Sie
eine Mannschaft Ihrer Wahl
durch die Höhen und Tiefen
der Fußball-Bundesliga, des
DFB- und des UEFA-Pokals.

- * 1-9 Spieler
- * Zweikampforientierte Simulation
- * Spielanimation (VGA)!
- * Taktische Spielanalyse
- * Finanzmanagement, Transfermarkt, Statistik, usw.
- * 1500 Spieler-Originalnamen
- * Menügestützte Verwaltungsprogramme zur Datenpflege!
- * komplette Maussteuerung

Original mit ausführlicher Anleitung
DM 49,-, Demo DM 5,-, + VS, bei

SIM-SOFT
Klöppelweg 4
4600 Dortmund 1
Tel: 0231/1300350

Gewerbliche Kleinanzeigen

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-,
Grammatiktrainer (deutsch,
engl., franz., span., ital., lat.)

ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

Raubkopien

lohnern nicht bei diesen Preisen

- Don Manolo (Pacman-Spiel mit 63 Level) 19.95 DM
- Don Manolo II 19.95 DM
- 3 D-THINK Denkspiel in der 3. Dimension 24.95 DM
- SMILE Führen Sie SMILE durch viele Level ans Ziel 24.95 DM
- Briefkopf mit Text-ED (Briefe einfach erstellen und ausdrucken; mit Adressenverwaltung 24.95 DM
- + alle Spiele mit abspeicherbarer Highscoreliste
- + alle Programme mit beiliegender dt. Anleitung
- Versandkosten: Vorkasse 4,- DM / Nachnahme 7,- DM

KEIM Software
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 0221/520765

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software, Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 600 gebrauchte Spiele

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME

aus zweiter Hand, immer aktuell
und immer superpreiswert

NEU - BTX - ANBIETER - NEU
UNTER: **SECONDHAND SOFT-WORLD #**

Ankauf von Orig. Hard- und Software

für Amiga und C-64

Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

Bitte System angeben!!!

SECONDHAND - SOFT - WORLD

Kraiberg 45

8074 Gaimersheim

Tel.: 0 84 58 / 27 33

Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

NEU - ULV ist da -

178,00 DM

ULV-Set I mit 1 Game

265,00 DM

ULV-Set II mit Tasche

298,00 DM

ULV-Games ab 65,90 DM

ULV - Udos Lynx Versand
ULV-Tel. 0209 20 72 22-ULV

GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's,
Nintendo, Gameboy, NEC,
Turbo GT, SEGA's Game-Gear,
Atari Lynx, Preislisten gg.
Freiumschlag unter :

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
4837 Verl 1
Tel. 05246 / 81184
Berlin 030 / 6912156
Täglich ab 10 h

T-Shirt Drucke auf weißen T-Shirts vollfarbig nach eurem Farbfoto

inkl. T-Shirt

DM 28

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten.
Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme
für den PC-XT/AT/80386

- PD-Programme für den Amiga
36-seitiger schriftlicher Katalog
(PC) oder Katalog-Disk (Amiga)
gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

CVS Olaf Wolter

Computer-Versandservice

Gratiskatalog mit vielen
Sonderposten anfordern!

Am Buchenwald 12
5067 Kürten
Tel. 02268 / 3270

DigiTech

Amiga Software Versand bietet:

Neu/Gebraucht-SW mit
Garantie, HW, Zubehör!
Info:

Diepold
Am Kapuzienerhölzl 1
8000 München 50



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

GAME-PLAY Videospiele

Wir führen Video & Computer-
Spiele für :

SEGA Mega Drive, Nintendo
Gameboy-NES America-Super
Famicom, Game-Gear,
PC Engine und Turbo GT,
Lynx Amiga, IBM PC und
Atari ST

Händleranfragen erwünscht !

GAME-PLAY
Österwieherstr. 70
Postfach 11 04
4837 Verl 1

Telefon : 05246 / 81184
Telefax: 05246 / 81270
Täglich 10 - 19 Uhr

LYNX



**ATARI Lynx.
Spitzengerät!**

Hochauflösendes
3,5" Color LCD Dis-
play mit 3D Effekt,
Supergrafik mit 4096
Farben, 4 Kanal Sound, 6502 CPU mit
16 MHz, Anschluß für Kopfhörer, inte-
griertes Joypad, Multiplayer Comlynx
Kabel, Blue Lightning Demo Card

DM 199.⁹⁵

Am besten gleich bestellen! Schrift-
liche oder telefonische Bestellung an:

micro Robert

Versandhandel

R. Kolossa, Kärnerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,

Tel. 07263 / 6 45 52



CONTACT

Biete Software

PC!! Wenn du wirklich schnell & billig PC-Software bekommen willst, gibt es nur einen Weg. Schreibe an B. Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria ***

STOP! Löse meine Amiga-Software-sammlung auf. Riesige Auswahl. Billig & 100%ig ok!! Liste anfordern bei: B.Humer, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!!

Assemblerkurs für Anfänger! Info-Disk für 5 DM bei: J.Engehausen, Am Schloönberg 3, 3033 Schwarmstedt

!!! Amiga !!! AMIGA !!! Aufgepaßt !!! Aktuell rasch günstig Games Anwender Anleitungen Gratisliste anfordern R.Fertl PF 6 1145 Wien Austria

Verkaufe Atari ST-Originalspiele: UMS II 45 DM, Powermonger 40 DM, Rainbow Island 45 DM. Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 36, 8070 Ingolstadt, Tel: 0841/87997

Verk. für IBM: Jetfighter 1, Earthrise, Sim.Terr., Sim. Arch. 1, PC Globe 3.0, Rings o.M., Search.f.t.King, Centurio, Hard Drive 2, F 19, F 29, Gunship, Zak. zum halben Preis. Tel: 0821/781490 (ab 18 Uhr)

Programmiere Intros, Demos, Menüs, (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto

Intros!! Verkaufe 2 Amiga-Intros um 30 DM & 11 C-64 Intros um 40 DM! Ausland nur per Vorkasse!! 100%ig ok!! An B.Humer, PF 45, A-4603 Wels-Vogelweide, Austria

Sie suchen Software zum guten Preis? Wir haben sie! Fordern Sie gleich unseren neuen Katalog an. PD-Soft für C64/128 + Cpm schnell, gut, günstig! Info gratis! Kat.-Disk DM 2. SVS, A. Czoher, Postfach 51, 3532 Borentreich

!!! Amiga !!! AMIGA !!! Aufgepaßt !!! Aktuell rasch günstig Games Anwender Anleitungen Gratisliste anfordern R. Fertl PF 6 1145 Wien Austria

Verk. Softw. für den C64!!! Fordert Liste geg. Rückporto an bei: Thomas Hermann, Prisdorfer Str. 107, 1000 Berlin 20. Ihr erhaltet 100% eine Antwort *** Tolle Spiele (alles Originale) zu Superpreisen. z.B. Sim City für DM 20,- ***

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

PC-Originale: Verk. Monkey Isl. (dt. 49 DM), KQ 5 (dt. + Lösung 75 DM), Night Shift 35 DM, alle VGA; Enrico Lorenz, Wollreiffenweg 91, 7110 Öhringen.

Verk. über 600 Originale für Amiga von 10-30 DM (Lemmings, Merces, Prehistorik, Swiv, M.Business, Shadow Dancer, Turrican 2, Logical, Klax, Hägar, Robocop 2, Chuckrock, Switchblad 2) 30 DM. Habe noch vieles mehr! Tel: 05439/1491

PC, Amiga und Atari ST Gratisinfo anfordern bei Robert Pekarek, 1060 Wien, Grabnergasse 3/2. Habe neueste Software, Gratisinfodisk anfordern.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen inkl. Leerzeichen** umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

Amiga-Originale! Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Champions of Krynn, Intern. Soccer Chal., Harpoon, Microprose Soccer, Monkey Island, Second World, Tie Break, Buck Rogers, Hanse. Tel: 05382/6106

Sie suchen Software zum guten Preis? Wir haben sie! Fordern Sie gleich unseren neuen Katalog an. PD-Soft für C64/128 + Cpm schnell, gut, günstig! Info gratis! Kat.-Disk DM 2. SVS, A.Czoher, Postfach 51, 3532 Borentreich

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Diese Anzeige ist zwar klein aber unser Amigaangebot an Spielen und dt. Anleitungen ist sehr groß. Gratisliste anfordern!!! R.Fertl, PF 6, 1145 Wien

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Amiga! Topaktuelle Demos 2,- DM inkl. Diskette (+ Rückporto). An-Verkauf von Hard- und Software, auch Zubehör. Schreibt an A.Grutza, A.d.Pulvermühle, 5000 Köln 91 - Amiga

Atari-ST, PC Software günstig abzugeben. Gratisinfo: PAC, Erich Hauer, Steinbaurgasse 1-3/1/3/18, 1120 Wien, Austria

Verk. Orig. PC-Spiele: Red Baron 40 DM, Ultima 6 30 DM, Wing Com. 2 50 DM, Wing C.S.M. 1 u.2 je 20 DM, Chucy y.A.Combat 35 DM, Secret W.O.t.Luftw. 40 DM. Torsten Weber, Ravensburgerstr. 72, 5000 Köln 60, 0221/176140

MS-DOS: Verk. Wing Com. 2 (60 DM), SQ 4 (50 DM), KQ 5 (50 DM), Jet Fighter 2 (50 DM), Links (55 DM), Night Shift (40 DM), A-10 (45 DM) - evtl. Tausch gegen M1, Heart of China, Midw. 2 - Tel: 0511-733707 (Thomas)

Verk. für C128/4 orig. Programme Textomat + / Datamat / Datamat + u.Ba-sic, 128 mit Handbücher kpl. deutsch für DM 120, Fuchs Alex, Hainberger Feld 14, 8382 Arnstorf, 08723/1030

Amiga! Habe Hill S. Blues, suche Ori. B.Manager Pro., Police Qu. 2, Larry 3, Space Qu. 3, Tel: 0234/502239. So-Mo. ab 14 Uhr, sonst 20 Uhr, Dirk verlangen! Habe auch Eye of Beholder.

**** Amiga **** Neueste Games - fast geschenkt! Wenn du dich mit viereckigen und defekten Spielen genug herumgeärgert hast, versuch's mal mit mir: K. Unterberger, Postf. 43, A-1092 Wien

*****Atari ST ***** Neueste Software, Spiele, Anwender u. Midiprogramme, sowie diverse Hardware günstig abzugeben. Info Erich H., Zur Spinnerin 18-4, A-1100 Wien, Tel: 0222/6045821

Public-Domain-Software für C64 Prg. aus allen Bereichen, ca. 250 Disks vorh. Preise ab 1,25 DM. Liste kostenlos! G.Melzer, Holtkottenweg 32, W-4600 Dortmund 16

C-64 Habe neueste Software und Games aus US und GB. Gegen R-Port, 100% Antwort. Oliver Wedlich, Pulverhofsweg 2, 2000 Hamburg

Neueröffnung!!!!

Neue „gemütliche“
Geschäftsräume!!!!
Der weiteste Weg lohnt!
Direkt an der A 61
50 km von Bonn/Koblenz

Wir führen:

Sega-Mega-Drive,
Game-Gear, Gameboy
Super Famicom, - NES - USA
Neo-Geo, PC-Engine
und MAK die Mega-Arcade-
Konsole

Infos telefonisch!

M&B

An- und Verkauf von
Gebrauchtwaren

Hard- und Software-Vertrieb
Michaela Fuchs
Brohltalstraße · Postfach 71
5476 Niederzissen
Tel. 02636/80147
Fax 02636/6918



!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Die-
se Anzeige ist zwar klein aber unser
Amigaangebot an Spielen und dt. An-
leitungen ist sehr groß. Gratisliste an-
fordern!!! R. Fertl, PF 6, 1145 Wien

**Originalprogramme für C64 abzuge-
ben** (Earth Orbit Station, Fugger, Lords
of Conquest, Chuck Yeagers, Aft. Cave-
man, Ughlympics sowie diverse Markt
und Technik Disketten abzugeben)
Preis VB., 05303/2038

**AMIGA: Zuverlässigkeit und schnelle
Erledigung** sind für uns selbstver-
ständlich! Außerdem aktuelle Spiele
und Super-Service garantiert! C.Ruff,
Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck

Sie suchen Software zum guten
Preis? Wir haben sie! Fordern Sie
gleich unseren neuen Katalog an. PD-
Soft für C64/128 + Cpm schnell, gut,
günstig! Info gratis! Kat.-Disk DM 2.
SVS, A.Czober, Postfach 51, 3532 Bor-
gentreich

Verk. für C128/4 orig. Programme Tex-
tomat + / Datamat / Datamat + u.Ba-
sic, 128 mit Handbücher kpl. deutsch
für DM 120, Fuchs Alex, Hainberger
Feld 14, 8382 Arnstorf, 08723/1030

PC-Originale: Trial of Fire, Heart of Chi-
na, Rise of Dragon, Elvira, Monkey Is-
land, Iceman, Savage Emp., Kings
Quest 5, Space Quest 4 je DM 45. Th.
Dall'Armi, 089/4489656, Rosenhei-
merstr. 117, 8000 München 80

**Atari-ST, PC Software günstig abzu-
geben. Gratisinfo:** PAC, Erich Hauer,
Steinbaurgasse 1-3/1/3/18, 1120
Wien, Austria

Verk. wegen Syst.Wechsel 200 Spiele,
VB 235 DM, Tel: 0451/895212

Amiga PD! Verkaufe gute PD Soft! Disk
schon ab 2 DM! Diskette im Preis ent-
halten! Fordert Liste auf Disk gegen 2
DM Rückporto an. Suche auch Game-
boy Module. J. Borchers, Dorfstr. 31,
3051 Wölpinghausen

*****Atari ST ***** Neueste Software,
Siele, Anwender u. Midiprogramme, so-
wie diverse Hardware günstig abzuge-
ben. Info Erich H., Zur Spinnerin 18-4,
A-1100 Wien, Tel: 0222/6045821

**Secret of Monkey Island, Original, in
deutsch, IBM AT VGA, 256 Farben für**
85 DM oder Tausch gegen Larry 3 in
deutsch, Tel: 0511/429842

PC-Games. Große Auswahl an neuen
Spielen. Broschüre gratis! anfordern.
PC Industry, Th.Panyrek, PF 92, A-1152
Wien

!!! Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Die-
se Anzeige ist zwar klein aber unser
Amigaangebot an Spielen und deut-
schen Anleitungen ist sehr groß. Gratis-
liste anfordern!!! R.Fertl, PF 6, 1145
Wien

**Verkaufe: Lemmings 45 DM, Indy 3 40
DM, Indiana Jones 1 15 DM, Eye of
Horus 15 DM. Alle Spiele für IBM-PC.
Suche: Eye of Beholder. Tausche auch.
Tel: 04131/403339**

**Super Famicom, Sega, PC-Engine,
Neo Geo** (Ver)kaufe, tausche Module.
Suche/verkaufe Konsolenbestände. Su-
che PC-Engine GT, Devil Crush, Gunhe-
ad, Splatterhouse... Interesse ? Tel:
02622/83517

Was ist besser als ein Neo Geo? Spiel-
hallenplatinen! Ich suche, verkaufe sol-
che Platinen z.B. Aliens. Außerdem ver-
kaufe ich 'Konsolen' für Automatenpla-
tinen. Also ran ans Telefon!
02622/83517

**Atari-ST, PC Software günstig abzu-
geben. Gratisinfo:** PAC, Erich Hauer,
Steinbaurgasse 1-3/1/3/18, 1120
Wien, Austria

CH - Amiga - CH die brandneuste Soft
gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zu-
verlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 -
21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31,
3186 Düringen, Schweiz

! Atari ST Soft ! Immer am aktuellen
Stand. Günstig, virusfrei und schnell.
Gratisliste bei: W.Antos, Garteng. 3,
A-2230 Gänserndorf-Süd, Österreich

Amiga - Amiga Amiga Neueste Soft-
ware für Euch! Games, Anwender, An-
leitungen. Gratisliste anfordern bei
Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140
Wien.

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga!
Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770
Soest

*** Amiga Wares *** Biete neueste Soft.
Tel: 05245/7352 ... Call or die!

**Amiga-Org! Puffys Saga, Fish, Corrup-
tion, Starglider 2, Dungeon Master,**
Tanglewood, Populous + Erw. - Disk -
California + Europa - Disk zu Testdri-
ver. Angebote Tel: ab 18 Uhr an
07133/15794.

Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Ich
habe genau die Sachen die Ihr haben
wollt, rasch die neue Gratisliste anfor-
dern u nter R. Fertl, PF 6, 1145 Wien
Austria

PC-Originale Wing Com., WC-Sec 1 +
2, Links + 4 Courses, Silent Serv. 2,
Monkey Island, Eye of t.Beholder, Red
Baron, T.f.Hour, Logical, GS, Ultima 6,
M1, Preise VS ab 19.00 Uhr, 0208/53449,
H.Buchloh, Mülheim a.d.R.

**Verkaufe diverse Spiele (nur Origina-
le), für Atari ST der letzten 2 Jahre zwis-
chen 10 DM und 40 DM. Anfragen un-
ter Tel: 0671/75168 ab 19 Uhr**

Ver. Orig. f. Amiga: Carrier Command,
F16 Falcon + Missiondisks, Their finest
hour, Power Monger, M1 Tank P. Preise
VB Tel. 05021/15154, Christian ver-
langen

CH - Amiga - CH die brandneuste Soft
gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zu-
verlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 -
21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31,
3186 Düringen, Schweiz

Amiga Originale, 20 - 30 DM: Cyber-
ball, Res. 101, E-Motion, Great Courts,
Kick Off, Damocles, hard Drivin, Micro-
prose Soccer, Gravity, E.H. int. Soccer,
Interphase, Super Off Road usw. 18-20
Uhr, 02102/36038.

Amiga Originale, 20-30 DM: Blood-
wych, Kult, Gr. Courts 2, Starflight, 3 D
Pool, Masterblazer, Chase H.Q., D.o.the
Crown, Kingdoms of England, Mind-
bender, Hound of Shadow, Ledstorm
usw. 18-20 Uhr, 02102/36038



RICHARTZ

Software-Service
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329
BTX: *RICHARTZ #

**WIR WÜNSCHEN ALLEN LESERN
FROHE FESTTAGE UND EINEN
"GUTEN RUTSCH" INS NEUE JAHR!!**

Titel	Amiga	PC
3D-Construction Kit (D)	119.50	119.50
AH Thunderhawk	79.50	-
Antares *	69.50	79.50
Battle Isle *	74.50	84.50
Bundesliga Manager Pro	76.50	-
Death Knights of Krynn	79.50	79.50
Falcon 3.0	89.50	89.50
F-117-A Nighthawk	-	89.50
Flight of Intruder	89.50	89.50
Gunship 2000	-	99.50
L.S. Larry 1 VGA!	-	89.50
Mega-Lo-Mania *	79.50	89.50
Midwinter 2 *	89.50	89.50
Mig-29-Super Fulcrum	89.50	99.50
Might & Magic 2/3	69.50	89.50
Monkey Island 2 *	89.50	89.50
Pools of Darkness	79.50	79.50
Red Baron (D) *	89.50	99.50
Return of Medusa *	69.50	79.50
Rise of the Dragon *	89.50	109.50
Silent Service II	89.50	89.50
Spirit of Adventure	69.50	79.50
Terminator II	69.50	74.50
Ultima 6/7 *	89.50	99.50
Wing Commander 1/2 *	99.50	89.50
Winzer	69.50	79.50

Alle aktuelle Software AMIGA/PC im Lager!

RESTPOSTEN INFOCOM-CLASSICS im Lager!

512-KB-AMIRAM (Uhr/abschaltb.)	79.50
AMIGA-BTX-SET (Commodore)	69.50
Mäuse für AMIGA/PC/CDTV ab:	69.50

!! SOUND FÜR IHREN PC !!

AdLib-Soundkarte	239.00
ROLAND LAPC-1, der PROFI	998.00
Soundblaster 2, opt. Stereo	329.00
Soundblaster Pro, Stereo	679.00
Thunderboard -NEU-	289.00

> > > CDTV < < <

CDTV Grundgerät (D)	1500.00
Cautious Condor	89.50
E.S.S. Mega	99.50
F 16 Falcon Set	129.50
Holiday Maker	79.50
Wrath of Demon	79.50
Externes 3.5"-Laufwerk	169.50
AMIGA-Original-Tastatur	379.50
AT-Tastatur (anschlußfertig)	268.50
Mausadapter (intern)	99.50

*Dies ist nur eine kleine Auswahl! Weitere
Angebote über CD-ROMS, Festplatten, Drucker
und sonstiger Peripherie für AMIGA + PC,
sowie SEGA MEGA + GAME GEAR, CDTV
+ ATARI telefonisch oder per Gesamt-Info!*

02153 - 3736

Täglich Neuheiten auf Lager!
Bestellannahme: 10.00 - 19.00
Irrtümer + Änderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland + 8,-/Ausland n. A.
Fordern Sie unseren Gratis-Prospekt an!

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 2/92 erscheint
am 10. Januar 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 3/92 ist der
23. Dezember 1991

TERMINE

Verkaufe günstig Top-Soft für Amiga!
Liste bei Ralf Köster, PF 106745, 4770 Soest

Atari ST 42 Orig. Games zu verk., Mig 29, Invest, Squash, Mam, Transworld, Navy Seals, Narc, Silkworm, Speedball, Preise 10-40 DM, Marco Frerichs, Von-Borries-Str. 7, 2900 Oldenburg, Tel: 0441/682442

Amiga: Orig. Deluxe Paint III für schlappe 100,- DM! Kostenlos dazu: "Die Larry Story" (Anleitung + Lösung für Larry 1,2,3!) von Data Becker. Tel: 02684/6174 (Dieter)

Verkaufe für je 10 DM C64-Soft: Fußball-WM Manager, Eishockeymanager, Wirtschaftsmanager, Spiel des Wissens, Aktienmanager, Fußballstarmanager (no Raubsoft) Ralf Kury, Blaswald 8, 7808 Kollnau

Trainer gefällig!!! Ich schreibe Trainerversionen zu jedem Spiel (Ball-, Rollen-, Geschicklichkeitsspiele, usw.)! Infos gg. frankierten Rückumschlag bei H. Renner, Himbornstr. 12, 3550 Marburg 13

Amiga * Amiga *** Amiga** Gratisliste anfordern bei: Fröhlich Manuela, Postfach 336, A-1140 Wien

*****Amiga***** Software günstig abzugeben. Ein paar Hundert dt. Anleitungen. Schnell und zuverlässig! Gratisliste anfordern bei: Ch. Ettenauer, PF 474, A-1171 Wien

Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer aktuell, rasch, günstig. Für jeden das Richtige dabei, es gibt alles bei mir. Gratisliste anfordern unter PF 6, R. Fertl, 1145 Wien

C64! Verkauft Originale! Floppy: Cloud Kingd. 19,-, Gothik 19,-, MazeMania 15,-, E-Motion 19,-, Tape: Dino Wars 10,-, Killed until Dead! 15,-, + 5 DM Porto. Schreibt an: Kai Glaser, Schwarzb. 22, 6000 Frankfurt/Main 71

PC - Verk. Heart of China, JF2, Eye of B., Lemmings, Rise of the Dragon (zu je DM 50), sowie Castles, KQ4 (zu je DM 40). Tel: 089/9301610

Österreich * Atari * Österreich Vergebe Atari ST Spiele und Anwendersoftware, auch Amiga und PC. Neueste Gratisliste anfordern: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Österreich: Atari ST, Amiga und PC-Software, Gratisliste rasch anfordern. Schreibt an Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/8430525 (Anrufbeantworter)

CH - Amiga - CH die brandneueste Soft gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zuverlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 - 21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31, 3186 Düringen, Schweiz

PC, Amiga & ST, Die nenn' mein Eigen ich - juchee! und Software hab' ich auch sehr viel, d'rum schreibe mir, wer etwas will! G. Rinner, Linzerstr. 247/9, A-1140 Wien

PC-MS-DOS-Originale Wing Com. + Misions 1 + 2, Silent Service 2, GS, Monkey Isl. Eye o.t. Beholder, Red Baron, Th. f. Hour, Secr. Weapons o.t. Luftw. Links, 3 Course, Preise VX ab 19 Uhr, 0208/53449, H. Buchloh MH



Softworld

Inh. Osuna/Wallnig



<p>Super NES RGB(Famicom) mit</p> <p>Super Mario World us 599,00</p> <p>F-Zero 129,00</p> <p>Pilotwings 129,00</p> <p>Super Mario World 139,00</p> <p>SEGA Game Gear</p> <p>mit Columns 289,00</p> <p>Leaderboard Golf 69,00</p> <p>Sega Master Adapter 65,00</p> <p>GAMEBOY</p> <p>Parodius 59,00</p> <p>Navy Seals 69,00</p> <p>Sega Megadrive:</p> <p>Starflight 139,00</p> <p>Fatal Rewind 119,00</p> <p>Dark Castle 99,00</p> <p>Streets of Rage 109,00</p> <p>Thunderforce III 99,00</p> <p>Devil Crash 99,00</p> <p>Toe Jam & Earl 119,00</p>	<p>AMIGA:</p> <p>A 320 Airbus 109,00</p> <p>Megalomania 79,00</p> <p>Face Off Icehockey 65,00</p> <p>Death Knights of Kryn 79,00</p> <p>Tip Off Basketball 65,00</p> <p>Football Crazy Collec. 69,00</p> <p>Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle</p> <p>Kings Quest V 99,00</p> <p>Silent Service 2 69,00</p> <p>Battle Isle 79,00</p> <p>Flight of the Intruder 99,00</p> <p>Fate-Gates of Dawn 79,00</p> <p>Railroad Tycoon 89,00</p> <p>Rise of the Dragon 99,00</p> <p>Final Fight 59,00</p> <p>Bundesliga Manager Profesional 79,00</p> <p>MS-DOS:</p> <p>Police Quest 3 VGA 99,00</p> <p>Larry 5 VGA 99,00</p> <p>Willy Beamish VGA 99,00</p> <p>Great Courts 2 75,00</p> <p>Kaiser 109,00</p>
--	---

Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer, rufen Sie doch einfach an !!!

Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten!

Peter-Henlein-Str. 73 · 8500 Nürnberg 40

0911/437474

Biete PC-Orig: Space Quest 4 (60,-), Lightspeed (59,-), Moonbase (59,-), Megatreveler, Ultimas, Cham. o. Kryn, Eye of Beholder etc. Angebote ab 18 Uhr an Tel: 07133/15794, Günter Kern.

Amiga: Eye o.t. Beholder kompl. in deutsch für nur 200 ÖS (30 DM) + Anleitung, sowie Basic-Compiler (NP 180 ÖS) für nur 400 ÖS (60 DM) + Anleitung. Tel: A-0732/641048 (Thomas). (D.K.o. Kryn kompl. d. wie oben).

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-ser. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G. Nittel, PF 612, A-8011 Graz

***Painter V 1.2 u. The Empire** Zeichenprg. = Grafikerstellung für eigene Prg. und Strategiespiel f. 20 DM VK mit dt. Anleitung bei S. Faller, Sudetenlandstr. 57, 8858 Neuburg/D. Tel: 08431/45358

*** Go Amiga Go *** So billig, wie die Hits für Kids. Thunder Blade 50 DM, Alien Syndrome 50 DM, Shinobi 50 DM, Graffiti Man 55 DM. Ab 20 h. Nick Wuestney, Wolliner Str. 2, 2000 Hamburg 73, Tel: 040/6779124. Es lohnt sich.

Amiga !!! Amiga !!! Aufgepaßt !!! Immer aktuell, rasch, günstig. Für jeden das Richtige dabei, es gibt alles bei mir. Gratisliste anfordern unter PF 6, R. Fertl, 1145 Wien



ON THE ROAD

PRÄSENTIERT:

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J. Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67 TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44 BTX: 02361373214 MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

!!Top-Aktuelle Amiga-Software!!
Jede Woche ca. 50 neue Games & dt. Anleitungen! Riesenauswahl! Altes + Neues! Viele Anwender! Jetzt bei Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien

Verkaufe Originale, 100% ok 3D Construction Kit für 70 DM, Fight of the Intruder, Their finest hour, Railroad Tycoon, Cadaver für 45 DM, Tel (Woche): 02381/44704 (W. Ende): /41631

Verkaufe für IBM: SQ 4, Railroad Tycoon, Wing Commander, Heart of China je 55 DM, Monkey Island (dt), Quest for Glory 2, A-10 je 45 DM, Crachcourse 35 DM, Speedball 15 DM, Tel: 02623/2616 (Thomas)

CH - Amiga - CH die brandneueste Soft gibts bei uns für Top-Qualität, 100% zuverlässig. Tel: 037/431001 ab 17.00 - 21.00 Uhr, Duong K. Due, Peterstr. 31, 3186 Düringen, Schweiz

Neu - Neu - Neu Die Amiga Cheats, Codes, Tips u. Tricks Liste für 10 DM. Mit über 1000 Cheats, Codes, Tricks u. Tips. 10 DM an: C. Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg, PS: Suche Anleitungen

Amiga! MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-ser. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G. Nittel, PF 612, A-8011 Graz

C64 PD-Packs für nur je 17 DM!!! Spiele-, Demo-, Diskmag-, Anwender-Pack 1 + 2, jeweils 20 Diskseiten. VK + 3 DM/ NN + 8 DM. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

C 64 PD-Soft für nur 1 DM je Diskseite. Katalog gegen 1 DM RP oder Test-Pack (20 Diskseiten für 2 DM (VK)/ 25 DM (NN). Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck

Österreich * Atari * Österreich Vergebe Atari ST Spiele und Anwendersoftware, auch Amiga und PC. Neueste Gratisliste anfordern: Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien

Österreich: Atari ST, Amiga und PC-Software, Gratisliste rasch anfordern. Schreibt an Karl Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/8430525 (Anrufbeantworter)

Amiga-Originalsoftw.: MIG-29, Their finest hour, F15 Str., Eagle 2, F 19 Stealth Fighter, Disk-Lab V1.2 alle mit Verp. u. dt. Anl. (Handbuch Tel: 0234/294380, 30-50 DM VB

PC-E: City Hunter DM 20, Armed Formation F 30, Paranoia 40, Dragon Fighter 30, SMD: Altered Beast 20, Moonwalker 30, Super Real Basketball 40, Lynx: Rampage 30, Tel: 06126/3698 (Karsten) auch Tausch möglich

Amiga Softwareabos: Aktueller, virenfrei, schneller + zuverlässiger + mehr Service + Qualität + faire Preise!!!, Peter Arendt, PF 9156m A-604 Innsbruck, Oesterreich

Amiga Abos (Spiele, Tools, etc.), Topaktuell + zuverlässig + Service + faire Preise nur bei uns! No. 1 in Oesterreich!, Peter Arendt, PF 9156, A-6040 Innsbruck

Yo Demo-Freax!! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags (achon ca. 400)! Only PD-Stuff!!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund

**Soft & Hardware****Wünsch**

Friedenstr. 212 7530 Pforzheim
Tel.: 07231/766595 Fax: 07231/74339

Wer nicht will, der hat schon!

**Sie haben sie doch schon, oder? Na, die Spielerei-
 von uns! Mit Spielen ab 25.-DM. Für IBM-Clones und
 Atari ST. Kein blassen Schimmer??? Na dann aber
 schnell bestellen.**

	ST	PC		ST	PC
4D-Sp. Boxing	69,39	81,25	Lomb.R.Ralley	25,00	29,00
Coden. Iceman	93,43	81,25	Monkey Island	77,18	97,67
Larry 3	93,43	98,35	Finest H.Mis.D.	38,85	32,69
Larry 3er Pack	114,22	120,24	Titan	25,00	29,00
Lemmings	59,64	89,46	u.v.m.		

zzgl. 8.-DM Porto u. Verpackung, -Ausland 15.-DM (nur Vorkasse)



*** PC * PC *** Neueste Software zu billigsten Preisen zu verkaufen. Superschnell. Bei Prugger Niki, Schützengasse 1/23, 2700 Wr. Neustadt, Austria. Tel: 02622/81550

*** Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Amigal MS-DOS! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-PC-ser. Topaktuelle Software und viele Anleitungen, superschnell und zuverlässig. Gratisinfo auf Supertooldisk bei G.Nittel, PF 612, A-8011 Graz

Originale für PC Railroad Tycoon, Monkey Island, Ports of Call, Sim City + Populous, Terrain Editor, Architecture 2, Elite Plus, ab 20.-DM. Suche Lemmings + Archi 1, Tel: 05130/8658, Kommerein, Uelzener 2, 3002 Wedemark

III PC III PC III Verk. Orig. Sim Earth, Monkey Island je 50, Ultima 6 40, Waterloo 20. Tausche auch gg. KQ V, Larry V, Champs of Krynn, Lof. Ruft an bei Marcus König, 06887/1584! Tschüss!!

Verk. für MS-DOS meine gesamte Shareware zu günstigen Preisen (3,-/ST) wegen Systemaufgabe. Liste gg. 1,- DM. Jürgen Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1.

Abgespeicherte Spielstände für folgende Games: Elvira 1, Larry 2, Monkey Island. Je Disk 6 DM - Atari ST. Bestellungen oder Anfragen an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. PS: Suche Anleitungen u. Org. Soft

PC-Spiele, z.B. Red Baron, Wing Commander I, SimCity, Stundenglas; Nur Originale mit dt. Anl. o. komp. dt. Tel: 04651/31400, A.Eck, Boy-Nielsen-Str. 16, W-2280 Sylt-Ost

*** Publishing Partner Master *** Eines der besten DTP-Programme für den Amiga. Bei uns für nur 250 DM: Lieferung per NN, so lange Vorrat reicht! Tel: 0234/512480 (18-22h)!!

*** Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Verkaufe Great Courts 2 (Amiga-Orig.) Für 50 DM (übern. Porto). Suche Bundesliga Manager Prof. Heiko Kanthak, Gartenstr. 24, 5100 Aachen oder Tel: 0241/81952 (ab 19.30 Uhr)

Alles für Atari ST: Software - Hardware: Speichererweiterungen, Tos 1.4 usw. Info an: ICS-Crew, Geort Esther, PF 58, A-1107 Wien

Super Amiga PD-Software. Ob Demos, Diskmags oder Abos. Wir haben alles zum absolut sensationell billigen Preis. Fordert Info u. 1 Disk Stuff an. Legt bitte 2,80 DM Rückporto bei. R.Scheimann, Eintrachtstr. 132, 4290 Bocholt

Verk. für MS-DOS meine gesamte Shareware zu günstigen Preisen (3,-/ST) wegen Systemaufgabe. Liste gg. 1,- DM. Jürgen Sauer, Vennepoth 20, 4200 Oberhausen 1.

*** Unicorn Collection *** 10 Disks randvoll mit den aktuellsten Games. Das Ganze für den Amiga und für nur 20 DM (VK) od. 28 DM (NN) bei: UNICORN, Th. Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum

Abgespeicherte Spielstände für folgende Games: Elvira 1, Larry 2, Monkey Island. Je Disk 6 DM - Atari ST. Bestellungen oder Anfragen an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. PS: Suche Anleitungen u. Org. Soft

Orig. PC-Software (3,5") wie Ultima, Elvira, SilentService 2, Genghis Khan, Heart of China u.a. zu verkaufen. Informationen: CH-056/964786 zwischen 18 + 20 Uhr. Patrick verl.

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

***** Amiga Austria Amiga ***** Die topaktuellste, aber auch ältere Software gibt es am günstigsten bei J.Müller, PF 14, A.2481 Achau. Fordere eine Gratisliste an!!!

*** Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Verk. Original-Spiele: Kult, Dungeon Master, Captain Blood, Alien Syndrome, Lifer & Death, Better Dead Than Alien, Reisende im Wind, Populous, Tel: 0201/283744 vormittags bis 13.00, Atari ST

Atari ST-Verk.: SimCity, Polulous 40, Railroad Tycoon 40, Coll 25, Ult. Darts 15, Ult. Golf 20, Reederei 15, Indy 500 10, Tower of Babel 10, Nur Orig. + Anl., Marcus Richter, Mo + Mi + Do (15-18h) 02592/21819

*** Amiga * neueste Soft + Oldies.** Nur telefonisch! 05222/72668, 4902 Bad Salzuflen, Asperheide 37, Michael Schmitt

Zuverlässig - schnell - günstig - aktuell - korrekt - sind das alles Eigenschaften, die Dein zukünftiger Amiga-Partner haben sollte? OK! Ruf einfach Österreich 0217223431

Verkaufe neueste PC-Software Billige Preise! Nur in der Schweiz. Bei Interesse schreibe an folgende Adresse: Jubi-Soft, Postfach 12217, 6000 Luzern 12

Alles für Atari ST: Software - Hardware: Speichererweiterungen, Tos 1.4 usw. Info an: ICS-Crew, Geort Esther, PF 58, A-1107 Wien

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Eigene Demos, Intros, Logos, Spielgrafiken, legaler Tausch auf C-64. Weitere Infos: Cruise/AC, Achim Zimmer, Klostergartenstr. 25, 5042 Erftstadt. Tel: 02235/41525

*** Unicorn PD *** Die PD-Serie für alle Amiga-Freaks. ca. 2051 Disks mit deutscher PD-Soft. Infos! Katalogdisk gg. 2 DM Rückporto bei: Unicorn, Th.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum

Konsolen & Module! An-, Verkauf u. Tausch! Verk. Mega Dr. Games: James Pond (70 DM), u.S.Shinobi (70). Super Famicom + Spiel (600 DM). Anrufrn genügt: 09289/856 oder 1351

PC-Engine: z.B. Splatterhouse, Ray-Xanber II (CD), suche: Bomberman, Shibubi-Man 2, Shanghai II (CD), zahle Neupreis, Tel: 0209/145978 ab 19 Uhr, Mo. nach 20 Uhr

Amiga o-3 Tage alt. Billiger als alle Österreicher u. Schweizer! Kontaktiert uns über Chiffre 07 im Amiga Club Europe. Original Introsdesig. von Digital Market 20 DM, Cirsten Bernd, An der Pulvermühl, 5000 Köln 91

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Biete an: Lösungen, Anleitungen, Pokes, Cheats jeder Art. Superpreise - 12 h Service - Amiga - Atari - C64 - PC - Konsolen jeder Art - immer das Neueste - 1-5 DM, C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg, Write or die!!

PC-Originale: Lemmings 50, Invest 50, Imperium 59, Ghengis 50, Hense 30, Full Metal 30, Wallstreet 30, North & South 20, Defender of Rome 30. Alle 5,25", 06142/61980

III Amiga III C-64 III Amiga III A-64 Verkaufe super Programme für Amiga u. C-64. Nur Originaldisketten. Liste bei Dirk Schönbohm, Theresienweg 5, 7115 Kupferzell, Tel: 07944/2488 ab 18h

Verkaufe für PC Original SQ 4 5,25" (EGA/VGA) für 70 DM oder tausche gegen Rise of the Dragon (VGA) 5,25" oder Heart of China (VGA) 5,25" Tel: 04764/319 ab 16 Uhr



WELTNEUHEIT
CD-ROM Laufwerk
für
AMIGA 500/2000
 Infos nur bei uns!

CDTV-Grundpaket

DM 1.398,-

CDTV - ZUBEHÖR

Infrarot-Maus	DM 139,00	Genlock-Karte (PAL)	DM 349,00
Trackball-Controller	DM 214,00	Keyboard A2000	DM 199,00
Scart-Anschluß	DM 89,00	Floppy Disk 3,5" (extern)	DM 274,00
Stereo-Farbmonitor 1084 S	DM 589,00	Caddy	DM 38,00

CDTV - SOFTWARE

Battlestorm	DM 67,00	Fun School	DM 58,00
Classic Board Games	DM 83,00	My Paint	DM 67,00
Sim City	DM 67,00	American Heritage Dict.	DM 109,00
Indoor Plants	DM 83,00	Bun for Barney	DM 67,00
Garden Plants	DM 83,00	Pro Tennis	DM 67,00
Barney Baer goes to School	DM 67,00	LTV-English	DM 83,00
Defender of the Crown	DM 76,00	Condor	DM 83,00
All Dogs go to Heaven	DM 83,00	Xenon 2, Megablast	DM 67,00
Music Maker	DM 83,00	Tie Break	DM 76,00
Time Table of Business	DM 83,00	Indianer Jones	DM 79,00
Time Table of Science	DM 83,00	Logical	DM 69,00
World Vista Atlas	DM 126,00	R.A. Brettspiel	DM 69,00
New Basic Elec. Cook Book	DM 83,00	M.U.D.S	DM 76,00
Trees & Plants	DM 83,00	Masterblazer	DM 73,00
Fruits & Vegetables	DM 83,00	Loom	DM 82,00
Wrath of the Demon	DM 67,00	Winzer	DM 71,00
Mind Run	DM 67,00	und vieles, vieles mehr!	

NEU! Werden Sie Mitglied in unserem **CDTV Profi Centre-Club**. Für einen monatlichen Club-Beitrag in Höhe von DM 5,- erhalten Sie als Mitglied im CDTV Profi Centre-Club regelmäßig Infos, Tips & Tricks, News und supergünstige Einkaufspreise. Infos und Preise über CDTV/AMIGA/DOS gegen DM 2,- in Briefmarken.

BLITZ-VERSAND: Vorkasse DM 5,00 - Nachnahme DM 10,00

SYKOSOFT Computer Soft & Hardware GmbH
Bokelfenner Straße 2 a - 4815 Schloß Holte-Stukenbrock
Telefon (0 52 07) 55 89 - Telefax (0 52 07) 5 01 51

SOFTPOWER

Berlin

SOFTPOWER

**Die heißesten
PC GAMES
bei uns ständig
lieferbar!**

SOFTPOWER

**Wing Commander II
Gunship 2000
Larry I + V VGA
Kings Quest V Deutsch
Megafortress
117 A Nighthawk
Megatraveler II
Rise of Dragon Deutsch**

**Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20**

**Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 28**

030 /492 20 56

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

***Amiga* Verkäufe die Spiele Loom und Hill Street Blues für je 50 DM. Tel: 089/8506959**

***** Super-PC Spiele **** Habe neueste Spiele wie Monkey Island II, Police Quest III usw. Per Post oder per Telefon, 2700 Wr. Neustadt, Schützengasse 1/23, Austria, Prugger Niki, Tel: A/02622/565402

Habe immer aktuelle Amiga-Software! Ruf an! unter: 05732/16852

PC-Games Große Auswahl an neuen Spielen. Info gratis! anfordern. PC-Industry, Th.Panyrek, PF 92, A-1152 Wien

-AMIGA- Topaktuelle Demos und andere legale Prg. z.B. Diskmagazine, Sampels etc. Infos bei A.Grutza, A.d.Pulvermühle, 5000 Köln 91, MEU AMIGA CLUB EUROPE INFOS 1,- DM RPI

C-64 * C-64 * C-64 Wir haben alte und neue Spiele in rauen Mengen! Schreib sofort an G.Hall, PF 36, A-1108 Wien und eine kostenlose Liste auf Disk ist schon unterwegs!

Biete an: Lösungen, Anleitungen, Pokes, Cheats jeder Art. Superpreise - 12 h Service - Amiga - Atari - C64 - PC - Konsolen jeder Art - immer das Neueste - 1-5 DM, C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg, Write or die!!

Amiga-Szenen-Demos Diskmags, Abos und weitere Top PD-Software für den Amiga. Alles direkt von internationalen Copy-Partys. Und das alles zum reinen Selbstkostenpreis. Fordert gegen 3,- Infopaket mit Komplettliste, Abo-Reservierungsschein und Testdisk an: J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

Verkaufe Amiga Originale: Wild West World, Red Storm Rising, F-19 Stealth Fighter, Return of Medusa, Supremacy, Thunderstrike. 04757/470. D.Lange, Seemoorstr. 4, W-2179 Wanna. Preise nach Vereinbarung.

***** Super-PC Spiele **** Habe neueste Spiele wie Monkey Island II, Police Quest III usw. Per Post oder per Telefon, 2700 Wr. Neustadt, Schützengasse 1/23, Austria, Prugger Niki, Tel: A/02622/565402

Orig. PC-Games: Hardball 2 20 DM, Swotl. 60, Sim City 30, Ultima 50, Wing Commander 50, Secret M. 1 20, *** Tel: 0221/892230 *** David, Europaring 11

**** PC-MSDOS **** Neueste PC-Software (auch ältere Programme) günstig abzugeben. Fordert eine Gratisliste an bei: Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, kennwort "PC" ** PC ** MS-DOS **

***** Amiga *** Topaktuelle Software** *** günstig! ** 48 Stunden Schnellservice ** neueste dt. Anleitungen ** zuverlässig ** regelmäßige Gratisliste ** Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien ***

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,
ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Suche Software

Suche für PC: Vaal, Airball, James-Bond-Lizens ..., Starray, Tremsure Trap, Netherworld, Ghostbusters II, Nightbreed (Action!), Ghosts n' Goblins, Stormlord. Abends unter 0212/652210 versuchen (Andre).

Möchte meinen Amiga-Softbestand aufbessern. Nehme größere Mengen ab. 2 DM pro Disk. Listen bitte an: Theodor Mathussen, Heinrichsplatz 12 in 3330 Helmstedt 1.

Kaufe Amiga-Originalspiele, die nicht älter als zwei Jahre sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Habe AT 386 auf 24 Monatsraten gekauft, jetzt fehlt Software! Suche Windows 3.0, Word sowie eine gute Dateiverw. Bitte preiswert, da Umschüler. Schreibt an R. Beillendorf, PF 128, 4390 Gladbeck, 1,44 MB u. 360 KB

Suche für ST: Legend of Faerghail, Unreal, Monkey Isl. Angebote an: Christian Reinecke, Drosselweg 4, 2105 Seevetal 3, Tel: 04105/82106. Nur Originale!

Suche Strategie- / Wirtschaftsprg. f. Amiga nur m. Anl. mögl. billig o. Tausch, u.a. 'Nam, UMS2, Centurion, Transw., SimEarth, Winzer ... anrufen bei Sven 07502/4542 o. 0751/41315 ab 17 Uhr.

Suche alle Amiga Simulationsprg. nur mit Anl., möglichst billig o. Tausch, u.a. Silent Ser. 2, Red B., Gunship, F16 + Mis., 688 A.Sub, T.fineest Hour, USS Young ... ruft an bei Sven 07502/4542 o. 0751/41315

Suche immer neueste Amiga-Soft. mögl. billig! Mir fehlt noch u.a. Midwinter 1 u. 2, Heart of China, Alcatraz, TeamYanke ... call Sven: 07502/4542 o. 0751/41315 ab 17 h

Suche alle Amiga Lern- / Übungsprg. besonders Mathe, Franz., Engl., etc. möglichst billig o. Tausch, anrufen bei Sven: 07502/4542 o. 0751/41315 ab 17 Uhr

Dringend! Suche jede Art von Wrestling Games (Tag Team, Champ. Wresl. usw.) auf C-64. Zahle Höchstpreise, 02331/334850 ab 21 Uhr.

Wir suchen Postspielprogramme für Atari ST. Gegen bar oder Provision D. Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

Wir kaufen Postspielprogramme für Atari ST. Bar oder Provision. D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel/Schweiz

Postspielprogramme für Atari ST gesucht. Bar oder Provision, D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

Habe AT 386 auf 24 Monatsraten gekauft, jetzt fehlt Software! Suche Windows 3.0, Word sowie eine gute Dateiverw. Bitte preiswert, da Umschüler. Schreibt an R.Beillendorf, PD 128, 4390 Gladbeck, 1,44 MB u. 360 KB

Dringend! Suche jede Art von Wrestling Games (Tag Team, Champ. Wresl. usw.) auf C-64. Zahle Höchstpreise, 02331/334850 ab 21 Uhr.

Kaufe Amiga-Originals nur mit Anleitung und Verpackung! Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Hardware

Wer schenkt mir einen Gameboy oder Gameboy-Spiele??? Übernehme Portokosten! Call: 05864/540!!! /Sven). Bin am besten von 18.30 - 19.30 Uhr zu erreichen!!! Habt ein Herz !!! Danke !!!

Suche dringend Action Replay MKU für 60 DM Tel: 02309/3942, Hi to: MEN, Victory!

Defekte Amigas 500 von Bastler gesucht. Mo-Do: 0241/574544 (abends, sonst Anrufbeantworter), Fr-So: 02371/32555, Thomas Walke, Langerfeld 53 F, 5860 Iserlohn.

scooter soft

Altenberndstr.18•492o Lemgo • 05261- 3o 22

	PC	AM	ST
Airline Trans. Pilot	110		
Battle Command	68	62	62
Betrayal	82	68	68
Broker King	68		
Castles	82		
Centurion	79	63	
Conq. of Longbow	97		
Das Boot	87		
Drakkhen	68	68	62
Emlyn Hughes Int.	62	58	58
E.S.S.	97	68	68
Heart of China	97		
Hill Street Blues	62	62	62
Invest	62	52	52
Jahangir Kahn	62	62	62
Kings Quest V	110	97	
Larry V	97	82	
Lemmings	76	a.A.	55
Life&Death 2	78		
Manchester United	62	62	62
MIG 29 Fulcrum	82	82	82
On the Road	62	62	
Outzone	62	62	
Pirates	83		
Railroad Tycoon	83		
Red Baron	97	82	
Revelations	52	45	45
Monkey Island	78	78	78
Sim City/Popul.	68	68	68
Sim Earth	85	68	68
Sorcerers	68		
Toki	62	62	
Ultima V	78	78	
UMS 2	82	68	68
Vroom	62	62	
Winzer	68	62	62
Wreckers	62	62	62

Vorkasse
DM 5,50
Nachnahme
DM 7,50
Gratisliste
anfordern

Die mit einem * gekennzeichneten Programme waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Preise freibleibend-Kein Ladenverkauf.

GAMES

Silberburgstr. 171
7000 Stuttgart 1
Tel: 0711/624652
Fax: 0711/624664

GAMEBOY

Aero Star
Battle Bull
Bill and Ted's Adventure
Blade of Steel
Castellan
Fist of the Northern Star
Hunt for Red October
Mega Man
Mickey Mouse
Parodius
R-Type
Simpsons
Solomons Club
Super Mario Land
Turrican

MEGA DRIVE

Afterburner II
Decap Attack
Devil Crash
EA Hockey
Mickey Mouse I, II
Might and Magic
Phantasy Star II, III
Populus
Super Hang On
Thunderforce II, III
Toe Jam & Earl
Turrican
Shining in the Darkness

GAME GEAR

Dragon Crystal
Factory Panic
G-LOCK
Joe Montana Football
Mickey Mouse
Out Run
Shinobi
Sonic the Hedgehog
Super Monaco GP
Putter Golf

AM/ST

Airbus
Bandit Kings
Battle Isle
Bundesliga Man. pro
Cadaver Payoff
Conquestador
Death Knights of Kryn
Demoniac
Elit
Eye of the Beholder
F 15 II
Fate Gates of Dawn
Flight of the Intruder
Gateway t.t.s. Frontier
Kathedrale
Kings Quest 5
Logical
L.Lotus Esprit II
Magic Pockets
Might and Magic III
Mega Lo Mania
Mig 29 Super Fulcr.
Midwinter II
Return of Medusa
R-Type II
Secret of Silver Blades
Silent Service II
Space Quest 3 dt.
Starflight II
Thunderhawk
Trex Warrior
Utopia
Winzer

IBM

Battle Isle
Battletech II
Captive
Castles
Chuck Jaeger
Death Knights of Kryn
Eye of the Beholder II
Gunship 2000
Great Courts II
Heart of China
Jet Fighter II
Timequest
Kings Quest 4
Larry 5
Lemmings
Links
Links Courses
Les Manley
Mario Andretti
Marian Dreams
Mig 29 Super Fulcrum
Might and Magic III
NFL Football
Red Baron
Secret Weapons o.t.L.
Sim Earth
Space Quest 4
Spellcasting 201
Spirit of Adventure
Strike Commander
Willy Beamish
Wing Commander II
Winter Challenge

Versand: Mo-Fr 9 bis 20 Uhr
Sa bis 14 Uhr

Laden: Mo-Fr 9 bis 18.30 Uhr
Do bis 20.30, Sa bis 14 Uhr
Spiele können angetestet
werden.

Neuheiten erscheinen ständig.

Verk. Lynx von Atari mit Netzteil, den Spielen California-Games, Blue Lightning und Paper Boy für 450 DM unter der Tel. Nummer 07822/5508, verlange bitte Manuel

Verkaufe Matrixdrucker KX-P1091GI von Panasonic. Neupreis: 600 DM jetzt nur 275 DM. Mit mehr als 1000 Blatt! Ruft an unter: 030/6023477, zwischen 16 und 21 Uhr. Suche auch noch Tauschpartner. Für Amiga.

Verkaufe C64 2, Floppy 1541 2, 12 PD-Disks, 13 64er-Hefte, 28 Orig-Spiele (Turrican, Giana Sisters, Eunship, Bards Tale, Elite ...), Tel: 004321472280, VB 800, Neupreis 3000, Reinhard, Schulg. 2, A-2424 Zurndorf

Verkaufe Amiga 500 1 MB + 2. Laufwerk + Monitor 1084 S + Monitorständer + Drucker Star LC 10 + Papier + 4 Diskboxen + 2 Joysticks + Abdeckhaube für 1300 DM, Tel: 02241/45034 (Gregor) Nur Selbstabholer in Köln/Bonn!

Verkaufe C64, 1541, Drucker, Games wie Turrican 1 + 2, Starflight. Tel: 07181/81734 (16.30 - 17.30 Uhr) Preis VS.

Verkaufe C128 D + 3 Bücher + Originalspiele (Manchester United Europe, Italy 1990, Mindshadow), Preis VB: 400 DM, Tel: 0621/514391, Marco Dybowski, Benckiserstr. 46, 6700 Ludwigshafen

Sega Master für 129,- DM Verkäufe auch 50 verschiedene Spiele. Auch Tausch möglich ... z.B. Ultima IV, Moonwalker, Galaxy Force u.a. Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr

Game Boy + Gamelight + 10 Spiele (SML, WWF Wrestling + Golf + Tennis + Beach Volleyball + Baseball + Nint. Worldcup ...) für nur VB 390 DM, 390 DM, 390 DM Tel: 08170/7521

Verk.: Amiga 500 V1.3 + Monitor Profex + 2. Laufwerk + 1 MB abschaltbar + Drucker MPS 1250 + Soundsampler mono + Software (Org.) -VB: 1750 DM - Tel: 0511/867680, Andreas Buchberger, Matthäikirchstr. 42, 3000 Hannover 81

Verk. C64 + A.Replay MKVI + Floppy 1541 + Farb-Monitor CM 8802 + 1 Competition Pro + 260 Origin. Turrican I + II. VB 750 DM, Tel: 02173/65287, Bastian Pesch, Sandstr. 26, 4019 Monheim 2

Suche Sega Mega Drive + Spiele, Super Famicom + Sp., PC-Engine + Spiele, Sega Master + Sp., Game Gear + Sp., Game Boy + Sp., Nintendo + Spiele ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Suche Amiga 500 evtl. mit Drucker und Monitor ..., Sega Mega Drive + Spiele, Master + Spiele, Super F. + Sp., PC-Engine + Sp., Game Gear + Sp., Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Biete Hardware

Atari 520 STFM incl. Maus, Software und Literatur. 1 Jahr alt. 100% ok. Preis: 400,- DM. Tel: 08283/1561 (ab 17 Uhr) PS: Suche 386 AT incl. VGA-Mo. bis 2000,- DM

Verkaufe C64 I & II + jede Menge Zubehör (Monitor, Floppy usw.) Neupreis 1700 DM, für nur 900 DM, Tel: 02265/8048

Verk. Atari STF + Maus + Monitore SM124 + SC1224 + 60 Originale + Joystick für VB 900 DM!!! Kaum benutzt! Tel: 0221/687445, Patrick Bethke, Talstr. 6, 5000 Köln 80

Verk. Farbdrucker Okimate 20 Neupreis ca. 1200 DM, VB 650 DM. Suche auch gute Programme aller Art. Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar! Tel: 02306/46922

C64 Dolphindos Floppy Nadeldrucker und jede Menge Disketten DM 600,- Tel: 0421/832260

Verk. C64 + A.Replay MKVI + Floppy 1541 + Farb-Monitor CM 8802 + 1 Competition Pro + 260 Origin. Turrican I + II. VB 750 DM, Tel: 02173/65287, Bastian Pesch, Sandstr. 26, 4019 Monheim 2

Verkaufe Game-Boy (6 Monate alt) mit 4 Spielen (Tetris, Alleyway, Ten. Nemesis) VB 180 DM und Atari Lynx (2 Monate alt) mit 2 Spielen (Cali Games, Blue Lightning) VB 300 DM! Call Markus 0617233426

Amiga 2000 + PC-(AT) Karte, 2 x 3,5 + 1 x 5,25 Laufwerke, 65 MB Festplatte + div. Bücher und Soft. + 15 Top Originalspiele, alles 10 Monate alt. für 4500,- DM, Tel: 07621/48216, ab 19 Uhr

Verkaufe Atari ST 1040 FM + SM 124 + Originalspiele Finest Hour und Gettysburg. Alles 100% OK! V.P. 550 DM. Tel: 05366/7526 ab 18 Uhr. Nach Vladi fragen!

Verkaufe C64 und Olivetti Computer mit viel Zubehör Näheres am Telefon. Call: 07023/6465 ask for Holger (Mo-Fr. ab 17 Uhr)

Verkaufe Amiga 2000 + Originale + 200 Disks + Bücher + 2 3,5" Laufwerke + Farbmonitor 1081. Preis VB 1800,- DM, Tel: 02443/5349

Verkaufe PC-XT mit 20 MB Festplatte und 2 Laufwerken (beide Formate). Komplett mit EGA-Bildschirm und Maus. telefonisch erreichbar unter 0611/66777

Super!! Verk. C64 + 1541 + Farbmonitor. 1802 + Drucker SP180Vc + Geos 2.0 + Megapack 1+2 + Int. Fontp. + über 400 Games + Maus + 2 Joysticks + Literatur VB 1100 DM, Tel ab 17 Uhr 0531/52731

Amiga 2000B Kickstart 1.2 / 1.2 + Guardin / 1.3 + Guardin, 1/8MB Speichererw., 2 x 3 1/2" + 1 x 5 1/4" LW, 16 Bit-SCSI-Controller, 84 MB Festplatte, VB 2500,- DM, Tel: 02631/74327

Verk. A500 + Fm. + Spiele + Anwenderprogramme + Maus + Joystick + Fachbücher!! Top Zustand !! VHB 1150 DM, Tel: 07121/40507

Verk. A 2000 + Farbmonitor + Spiele + Anwenderprogramme + Maus + Fachbücher + Joystick etc. !!! Alles TOP Zustand !!! VHB 1550 DM, Tel: 07121/40507

Atari 1040 STE, 1 J., + Mon. SM 124, Mouse, Joys. + Zubehör 875, Winzer 60, RR-Tyc. 70, Larry I 40, Xenon 2 40, Golden Image 3,5 LF, 720 KB, 190 DM, Ruf Honda 30, Sinbad 25, Lemmings 50, Monkey Isl. 60, Holger 04152/74140

Verkaufe PC-Engine Core Grafx RGB + 2 Joypad + 6 Module, z.B. Galage, Tiger Heli, Sonson 2 ... Verkäufe nur alles zusammen! Ralf, Tel: 05206/4133

Verk. Floppy 1541 2 f. C64/128 Ein halbes Jahr lang benutzt, f. 130 DM. Stefan Johnen, Giselbertstr. 9, 5060 Berg-Gladbach 1. Tel: 02204/57251, ab 15 h.

16 Bit VGA Karte 1 MB/Star LC 10/Adlib-Karte/Monitor + Karte Herc/CPU-287/Netzteil 200 W/Lemmings/W.Com.II/W.C.I. Sec. Miss. I/Sec. Weap./GS 2000/PQ 3 VGA/Larry 1 VGA/Bane/F 19/Fin. Hour/0521/881234

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor 1084, Epson Drucker, 2. Maus, Zubehör für 1800 DM. 08170/8075, Constantin Adler, Münchnerstr. 7, W-8195 Deining.

Hilfe! Wer schenkt armem Schüler 100% funktionierenden Amiga 500 oder Atari ST. Da ich nur 5,- DM Taschengeld pro 2 Wochen kriege, kann ich es mir nicht leisten. Biete 15,- DM + Porto. Danke im voraus. F.Valek, Kleinfeld 01, 2104 Hamburg 92

Verk. Gameboy mit 5 Modulen z.B. Supermariol., Gargoyles Quest, Double Dragon, Buraifighter und Tetris. Alles Orig. verpackt. Tel. 0931/400501, Marc verlangen, VHB: 325 DM

AstroVersand

Amiga:
Speichererweiterungen 512 K für Amiga 500, Uhr, Akku, abschaltbar nur noch 65,- DM
1,8 MB für Amiga 500 259,- DM
3,5" Floppy extern, amigafarbig, durchgeführter Bus, abschaltbar, Slimline 139,- DM
Digi View Gold V 4.0, deutsche Anleitung 297,- DM
Video-Kamera CCTV s/w, 625 Zeilen incl. Optik, z.B. für Digi View o.ä. nur 397,- DM
Handyscanner Golden Image JS 105, 400 dpi, 64 Graustufen, Paint II 389,- DM
Flickerfixerkarte Multivision (Typ ang.) 249,- DM

PC:
NEU! TSENG Mega Eva 2, VGA-Karte, 1 MB: bis 32.768 Farben in Windows 3.0! 450,- DM
Genius Scan Handyscanner GS-B 105 GX: 256 Graustufen! 425,- DM

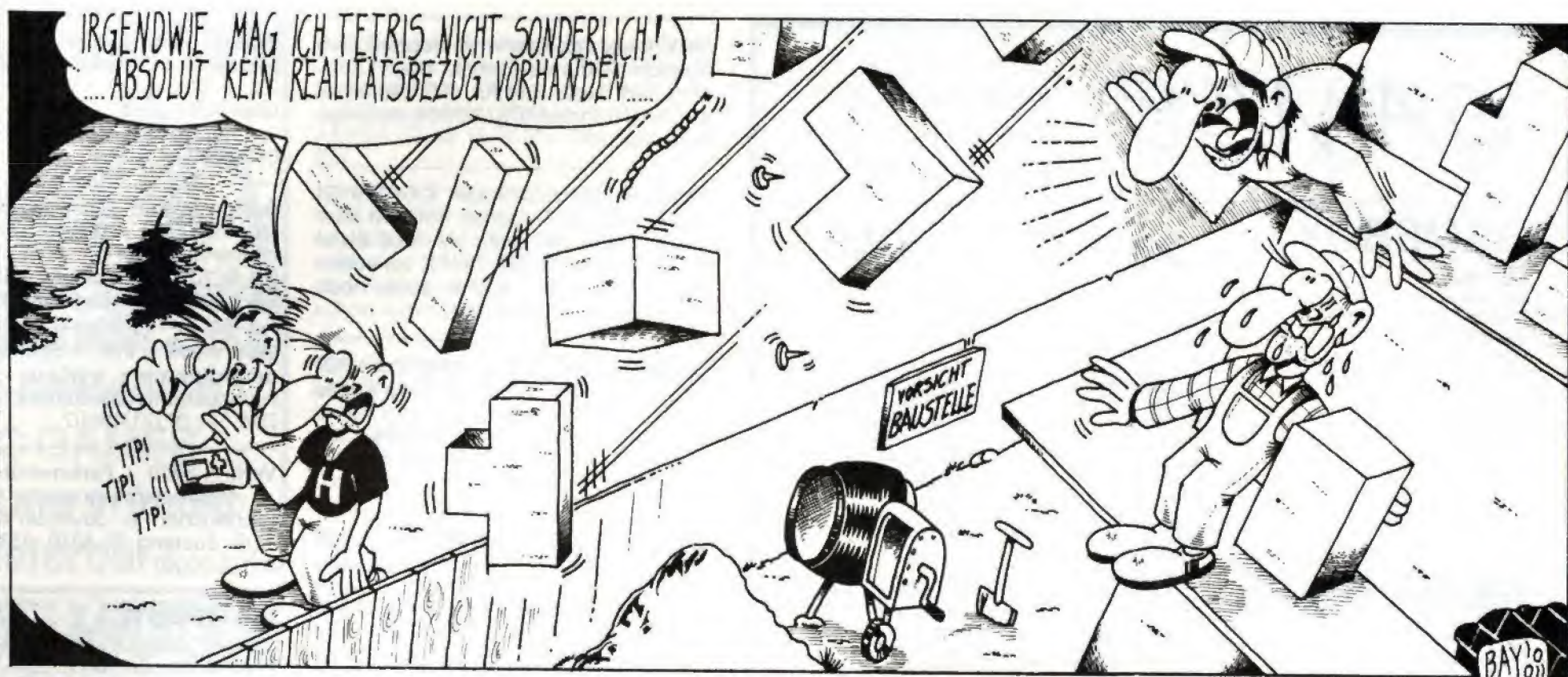
Wir haben noch viel mehr! Preise bei Vorkasse (EURO-Scheck/Postanweisung) + 4,- DM. Nachnahme + 7,50 DM. Ausland auf Anfrage. Angebotsliste gegen frankierten Rückumschlag.

ASTRO-VERSAND · H. & S. Meschkat · Postfach 1330 · 3502 Vellmar
Tag & Nacht Bestelltelefon (0561) 880111 · Telefax (0561) 885507

... seit 5 Jahren ...

C 64:
The Final Cartridge III
das Hammermodul m. deutscher Anleitung 65,- DM
Super-Astrologiepaket persönliches Horoskop mit kompletter Deutung, über 20 Druckseiten möglich: Geburtshoroskop, Aszendenten, Häuser, Aspekte, Chinahoroskop. Mit Transiten (Zukunftsprediktionen)! Exklusiv bei Astro! Vier Disketten nur 70,- DM
Astrologie-Profi-Paket wie oben, Version auf 5 vollgepackten Disketten (mit erweiterter Häusertext-Deutung) nur 100,- DM
Update/Erweiterungsdisk "Transite" für o.g. Software-Version vgr. 10/91 nur 20,- DM
NEU: Texteditor für Astrologiepakete. Der Schlüssel zur individuellen Deutung! Ausführliche deutsche Anleitung nur 20,- DM
5,25" Qualitätsdisketten 2D
weiße Ware, 100 Stück im 10er Pack nur 59,- DM
3,5", 2D, wie oben nur noch 99,- DM
Astrologie-, Esoterik-, Naturheilkunde- und Psycho-Software für PC, Amiga und C 64 auf Anfrage

PLATZFÜLLER



Verk. A500 (1MB) + 2 LW + Farbmonitor Philips CM 8833-II + 2 Joysticks + 25 Originale + 130 Disk. + Zubehör + Bücher - alles nur 1 Jahr alt - VB 1200 DM. F.Labs, O-5201 Stadtilm, Kirchtalstr. 11, Tel: 06199/3813

Verkaufe AT 80386 - 25 MHZ, 2 MB RAM, LW 1,44 MB + 1,2 MB, HD 40 MB/28ms VGA-Karte 16 Bit/512 KB / 1024 x 768, MS-DOS 5.0, WC 2, PCtools 7, KQ 5, u.a., ohne Monitor, 2450 DM, Mit NEC-3D-Monitor: 2950, Tel: 09343/4329

SEGA / S.FAMICOM / PC-Engine / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor z.B. Comm 1084/Phil. 8833) oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowie Scar-tumschalter für 5 Eingänge! Endlich kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz sowie Umbau von 50 -> 60 Hz. Spiele und Musik laufen dann schneller. Booste Su. Famicom und PC-Engine. Habt Ihr Anschlußprobleme an den Monitor? Dann ruft an: Tel: 02622/83517

Verschiedenes

Wir suchen Postspiele D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

****** Lösungen u. Software **** Verk.** Komplettlösungen mit Karten (4-6 DM) u. PC-Software (z.B. Loom, Lemmings). Liste (gegen 1 DM Rückporto) bei: A.Chyba, Dornierstr. 14, 7996 Meckenbeuren.

Suche: Livekonzert ROD STEWART Vagabond Heart auf Kassette (nur 90'er) aus dem Radio (out + Stereo) Biete: 134 Mickymaus Taschenbücher, Tel: Koblenz 0261/74786 (Andreas verlangen)

Du bist Grafiker, Programmierer oder Musiker auf C-64? Du suchst eine Gruppe? Dann schreib' an: Cruise/AC, Achim Zimmer, Klossengartenstr. 25, 5042 Erftstadt, Tel: 02235/41525

Neu - Amiga Club Europe - mit kostenlosen Kleinanzeigen, Chiffre, Demo-Service, Scene Informationen, An-/Verkauf von Hard- u. Software, A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91

Selbstklebeetiketten für 3,5"-Discs mit Druckerrand: 60 Stck. 10,- DM, 150 Stck. 20,- DM, je inkl. Porto + Verp. Schickt Schein / V-Scheck an: Tobias Krohn, Gr. Twiete 17 a, 2081 Tangstedt

Unicorn-PD-Club Der Club für alle Amiganer. Gametausch, Clubdisk, usw. Infos & Mitgliedsantrag gg. Rückporto bei: Unicorn PD-Club, Th.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum. See ya

Habe ca. 250 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

85 Komplettlösungen - Pläne u. 280 Tips zu Superspielen zu verkaufen. K.-Lösungen ab DM 1,-. Gratisliste bei Stefan Pleie, Bahnhofstr. 33, 4446 Hörstel. Rückporto beilegen.

Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Deja vu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

Thaura-Briefspiele! Fantastisch historische Simulation. Info kommt kostenlos. Andrea Viehl, Ettingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen.

Werden Sie Meister mit Bundesliga-Manager! Das bekannte Postspiel mit allen Pokalen und vielen Preisen geht in die 2. Saison!!! H.Steiert, Talstr. 11 a, 7746 Hornberg. Info gg. 2 DM. Noch sind Clubs frei.

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus! Auch für Jugendl. geeignet! Infos (frank. Rückumschlag): M. Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1.

The Ultimate Tennis Simulation! Das Postspiel rund um den weißen Sport! Jederzeit Einstieg möglich! Info bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Tausche, verkaufe, kaufe Sega Mega + Spiele, Master System + Sp., Super Famicom + Spiele, PC-Engine + Spiele. Kaufe auch evt. ganze Systeme auf. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Amiga-Software!!! dt. Anleitungen! Riesenauswahl! Brand-Aktuell!!! und jede Woche wird es mehr! Noch keine Gratisliste angefordert? Sowas! Ronald Hastik, PF 20, A-1166 Wien.

Verk. komplette ASM-Sammlung 9/87 - 7/90 + 3/91 (= 30 Hefte in neuwert. Zustand) für 89 DM + Porto. Ed. Hörner, Turnerweg 6, 8901 Stadtbergen, Tel: 0821/434927

MultiMedia Soft

5100 Aachen, Mörgensstr. 4 und 5160 Düren, Südstr. 24

Vermietung und Verkauf von Computerspielen!

Wir verleihen Computer und Zubehör aller Art (AT 286, AT 386, Drucker, Scanner, CD-ROM Laufwerke, CDTV, Soundkarten, Joysticks oder einfach alles was Sie möchten).

>>> WICHTIG <<<

Wir suchen Partner die den Sprung in die Selbständigkeit wagen und das Konzept von

MultiMedia Soft

Interessenten rufen uns bitte an: Tel. 0241/407893 (von 16 - 20 Uhr)

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELSOFTWARE:	ST	PC	AMIGA	SPIELSOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
3 D Construction Kit	130,-	170,-	170,-	Flight of the Intruder	115,-	115,-	115,-
Airbus	130,-	-	130,-	Footb. Crazy Collection	80,-	-	80,-
Air Combat Aces	99,-	119,-	99,-	Great Courts 2	85,-	89,-	85,-
Amnios	-	-	80,-	Kaiser	120,-	130,-	95,-
Armour Geddon	75,-	-	75,-	Logical	65,-	75,-	-
Willie Beamish	-	119,-	-	Manch. United Europe	90,-	-	75,-
Betrayal	100,-	-	95,-	Megalomania	89,-	-	99,-
Capcom Collection	90,-	-	90,-	Megatraveller	85,-	105,-	85,-
Champions of Kryn	-	89,-	85,-	Mig 29 Fulcrum	110,-	120,-	110,-
Death Knights of Kryn	-	99,-	95,-	No Greater Glory	-	100,-	-
Elite	65,-	80,-	80,-	Railroad Tycoon	-	115,-	109,-
Enchanted Land	65,-	-	80,-	Secret of the Monkey Island	95,-	115,-	80,-
F-15 Strike Eagle II	105,-	110,-	105,-	Secret Weap. of the Luftwaffe	-	115,-	-
F-19 Stealth Fighter	85,-	120,-	85,-	Silent Service 2	-	110,-	109,-
Face Off Icehockey	80,-	-	99,-	Strike Fleet	80,-	-	80,-
Flames of Freedom	109,-	-	-	Switchblade II	75,-	-	75,-

PUBLIC DOMAIN:

Aus unserer umfangreichen PD-Sammlung für den ATARI ST kostet JEDE DISKETTE nur 5,-.

ATARI LYNX

Lynx Konsole mit Netzteil und Spiel "California Games"

Netzteil

Auto-Adapter

Sonnenschutzschild

Lynx-Tragetasche

Lynx-Gürteltasche

Spiele: Jede Menge neuer Spiele auf Lager!

Preise auf Anfrage!

Kostenlose Kataloge für PD, Bücher, Hardware und Software bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten. Bei Vorauskasse zzgl. 3,- DM, ab 100,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten.



Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96

Playsoft-Studio-Schlichting

Computer-Software-Versand GmbH

Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8

D-1000 Berlin 61

Fax: 030/786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

Es gibt nur zwei ... wirklich gute Fußball-Postspiele! und eines davon (die Bundesliga) hat noch exakt 3 freie Vereine!! Umgehend kostenlose Infos anfordern bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Gratis inserieren in über 100 Zeitschriften in Ost und West!!! Liste gegen 10,- DM (Schein/Scheck/Briefm.) an: H.P.Otto, Bahnhofstr. 17, 2557 Ebsdorf 2

Bocholt-Party! Jetzt und hier in Bocholt findet regelmäßig die tolle Copy-Party statt. Fordert Info und Einladung an: J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Jeder kann kommen, auch Szenen-Außenstehende!!!

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island; Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

Atari ST - Postspielprogramme gesucht. Gegen bar oder Provision!!! D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel/Schweiz

Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Deje vu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

CH-Datamailbox 14 Linien 4,8 Giga-Bytes-Programm Angebot div. Online Games, Für CH 311.91.93 (061), Ausland 311.91.93 (004161)

Verk. alle meine ASM-Zeitschr. Habe 3-12 87 / 1-12 88 / 1-12 89 / 1-12 90 / 1-9 91. Pro Stck. 3,50 DM. Alle zusammen 150 DM. Nur Vorkasse! Joerg Kuessner, Hauptstr. 44, W-2251 Arlewatt.

Könnt Ihr gut zeichnen (Digitizer)? Dann meldet Euch bei Hermann Auer jun., Penz 151, A-4441 Behamberg, Tel: 07252/303514, Beteiligung!-Sof. (C-64)

Gero Zahn aus Petershagen ist für immer tot! Oswald Schönbom, Akazienweg 34, 3000 Hannover 51

Zu kaufen gesucht für Amiga 500: BTX-Modem (ZZF), Philips TV-Tuner AV 7300. Codes zu Sim City: Ancient- und Tuture Cities. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Amiga Cheats! Liste für 10,- bar oder Scheck. Anfordern bei H.Beckmann, Heinichestr. 33, 4300 Essen 1

Digitalisier-Service! Top Qualität durch Versendung von S-VHS. Ab 3,- DM pro Farbbild (bis 4096 Farben) von jeder Vorlage. Info: Jan Sütfeld, Tel: 02521/5744 (ab 18 Uhr)

Lego Control Center (der Computer von Lego) 250,- zu verkaufen per Nachnahme, Originalspiele für C64 (z.B. Footballmanager) Infos 5,- Antwort nur gg. frank. Rückumschl., Ch.Buß, von Bodelschwinghstr. 11, 5000 Köln 80

*** C64 * Verkaufe viel Soft-, Hard-, Modul- u. Bookware!!** Billig ist es auch noch!! Schnell schreiben an: Tobias Polleth, Frettenhofen 30, 8437 Freystadt

Double Trouble - SEGA (Mega-Drive, Master-System) u. Nintendo Club! Die Nr. 1, nicht nur in Berlin. der Club mit eigenem Videospiel-Fachgeschäft! Kommt in the "DOUBLE TROUBLE" Video Game World! Tel: 030/6849816.

Amiga + C-64 !! Ich kaufe Hard- u. Software zu fairen Preisen. Angebote an A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91. Suche auch gebrauchte Leerdisketten 3,5"!

Verkaufe ASM 1/88 - 12/90 pro Jahrgang DM 25 + Porto. Tel: 07541/42944 ab 18 Uhr

Fußball-Manager! Ein Postspiel der Superlative! Supergünstig! Alles weitere bei: Sascha Eckart, Adem-Pfeuffer-Str. 17, 8742 Bad Königshofen. (1 DM Rückporto bitte)

Verkaufe Zeitschriften (z.B. ASM, Power Play, C-T, Play Time, Magic Disc, Game On, Input 64, uvm.) zu Spottpreisen. Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg. Tel: 02452/6048 (nicht vormittags!!!)

Komplettlösungen zu verk. z.B. Monkey Island, Loom, ZakMcCracken Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM. 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12

Habe ca. 240 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

Verk. div. Zeitschriften, Bücher orig. Software, Leerdisk (3,5"). Liste mit Preisen geg. Rückporto von Lars Jedinski, Timpenstr. 4, 4200 Oberhausen 12 * Suche A 1000-Tastatur!

Komplettlösungen zu ü. 200 Amiga, ST, PC-Games! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adventures, etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Sieppmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. P.

Verbrenne meine ASM-Hefte (die ersten 41) wenn ich nicht bis zur nächsten Ausgabe ein vernünftiges Angebot bekomme. Th. Seeger, Hukeltutenstr. 27, 7470 Albstadt 1 *** Orig. Beckertext II = 150,-

Komplettlösungen zu verk. z.B. Monkey Island, Loom, ZakMcCracken Liste gegen frank. Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM. 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12

Raum Bayreuth/Nürnberg: Wer hat Interesse an Kick-Off-Liga bzw. -Turnier. Kick-Off-Süchtiger sucht Spielpartner. Tino Hiller, PF 1124, 8587 Creußen, 09270/369

Deutsche Amiga/ST Anleitungen! Von Powermonger über Gunship zum Hitchhiker. Info gg. Rückumschlag o. 1 DM in Briefmarken. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42

CH-Datamailbox 14 Linien 4,8 Giga-Bytes-Programm Angebot div. Online Games, Für CH 311.91.93 (061), Ausland 311.91.93 (004161)

Tausche und verkaufe Sega Mega Drive Spiele, Famicom Spiele, Master Spiele und PC-Engine Spiele ... Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ... tausche und verkaufe nur Konsol.

Wir suchen Postspiele D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel / Schweiz

Suche: Livekonzert ROD STEWART Vagabond Heart auf Kassette (nur 90'er) aus dem Radio (out + Stereo) Biete: 134 Mickymaus Taschenbücher, Tel: Koblenz 0261/74786 (Andreas verlangen)

Du bist Grafiker, Programmierer oder Musiker auf C-64? Du suchst eine Gruppe? Dann schreib' an: Cruise/AC, Achim Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt, Tel: 02235/41525

Neu - Amiga Club Europe - mit kostenlosen Kleinanzeigen, Chiffre, Demo-Service, Scene Informationen, An-/Verkauf von Hard- u. Software, A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91

Selbstklebeetiketten für 3,5"-Discs mit Druckerrand: 60 Stck. 10,- DM, 150 Stck. 20,- DM, je inkl. Porto + Verp. Schickt Schein / V-Scheck an: Tobias Krohn, Gr. Twiete 17 a, 2081 Tangstedt

Unicorn-PD-Club Der Club für alle Amiganer. Gametausch, Clubdisk, usw. Infos & Mitgliedsantrag gg. Rückporto bei: Unicorn PD-Club, Th.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum. See ya

Habe ca. 250 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

85 Komplettlösungen - Pläne u. 280 Tips zu Superspielen zu verkaufen. K.-Lösungen ab DM 1,-. Gratisliste bei Stefan Pleie, Bahnhofstr. 33, 4446 Hörstel. Rückporto beilegen.

TELEFON 0711-262 42 09

Wir liefern der ASM die Testmuster! Und Euch die neuesten Games!

SEGA MEGADRIVE - Wonderboy V, Ernest Evans, Devil Hunter, F-22, Golden Axe II, Cadaver, Rolling Thunder II, Poppil, Joe & Mac, Shadow of the Beast, Immortal, und vieles mehr.

GAME GEAR - Master System Adapter, Akku Pack, TV-Tuner, Dialogkabel und viele neue Games.

GAMEBOY - das Neueste vom Neuesten auf Anfrage. Kostenloser Aufkleber liegt jeder Bestellung bei. Über 80 Titel im Angebot!

Besucht unser Ladengeschäft! Sonderangebote ab 39,- DM! Bestellt unsere kostenlose GAME NEWS! Werdet Clubmitglied!

TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1



Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Deja vu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

Thaura-Briefspiele! Fantastisch historische Simulation. Info kommt kostenlos. Andrea Viehl, Ettingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen.

Werden Sie Meister mit Bundesliga-Manager! Das bekannte Postspiel mit allen Pokalen und vielen Preisen geht in die 2. Saison!!! H.Steiert, Talstr. 11 a, 7746 Hornberg. Info gg. 2 DM. Noch sind Clubs frei.

The Ultimate Tennis Simulation! Das Postspiel rund um den weißen Sport! Jederzeit Einstieg möglich! Info bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Tausche, verkaufe, kaufe Sega Mega + Spiele, Master System + Sp., Super Famicom + Spiele, PC-Engine + Spiele. Kaufe auch evt. ganze Systeme auf. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

Es gibt nur zwei ... wirklich gute Fußball-Postspiele! und eines davon (die Bundesliga) hat noch exakt 3 freie Vereine!! Umgehend kostenlose Infos anfordern bei M.Mättner, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenhausen.

Gratis inserieren in über 100 Zeitschriften in Ost und West!!! Liste gegen 10,- DM (Schein/Scheck/Briefm.) an: H.P.Otto, Bahnhofstr. 17, 2557 Ebsdorf 2

Bocholt-Party! Jetzt und hier in Bocholt findet regelmäßig die tolle Copy-Party statt. Fordert Info und Einladung an: J.D.Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt! Jeder kann kommen, auch Szenen-Außenstehende!!!

Verkaufe Lösungshefte zu: Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island; Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079

Atari ST - Postspielprogramme gesucht. Gegen bar oder Provision!!! D.Gehrig, Breisacherstr. 95, CH-4057 Basel/Schweiz

Komplettlösungen zu verk. z.B. Indy 3, Monkey Island, Deja vu, Loom. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Lösungen ab 2 DM, 100% Antw. Frank Heikel, Strassburgerstr. 20, 4100 Duisburg 12. Suche Games

Kontakte

ST-Freaks suchen Gleichgesinnte zur Gründung eines Computer-Clubs und zum Austausch von Erfahrungen. Schreibt an: J.Wäldchen, Eichwaldstr. 8, 6314 Ulrichstein 1.

SUPER PUBLIC - DOMAIN
für Amiga und C-64/128

IHR SOFTWARE-PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA
C-64 / C-128
SCHNEIDER CPC
ATARI ST
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO-CDTV
ATARI LYNX
GAME GEAR
HAND HELDS
GAMEBOY

GRATISLISTE
SOFORT ANFORDERN

Außerdem: Leerdisketten - Joystick's
Komplettlösungen
C-64 Cartridges
COMPUTERTYP ANGEBEN

Firma
TOPSOFT GbR
Postfach 4
8133 Feldafing
Telefon 08157/3428 · Telefax 08157/4408

TO BE ON TOP IS OUR JOB

DOUBLE TROUBLE - der MEGA-DRIVE Club mit den Erfahrungspunkten! Biete Clubzeitung, Laden, Tips, Infos. Gut leben hat einen Namen: DOUBLE TROUBLE - der Club für alle Wesen! Tel: 030/6849816

Midi-Freaks / Suche Kontakt zu Midi und Musik-Fans Benutze C64 + STE und Casio CT 470. Bitte um Hilfe. Martin Seemann, Neu-Voita 15, 8581 Vorbach, Auch Computer-Musik + Demo

Stellenmarkt

Graphiker gesucht (Amiga)!!! Coder sucht in Kreis RE einen Graphiker für Spieleprojekt. Bei Interesse Demos von Euch an: A.Lertschak, Prof. Knippingstr. 6, W-4350 Recklinghausen.

Suchen erfahrene Programmierer, Grafiker u. Musiker! Natürlich gegen Honorar! Info bei: ROM, Michael Tüttlinger, Zerobelschhofstr. 93, 8500 Nürnberg 30, Tel: 0911/408442 ab 16 Uhr.

Tausche

Suche zuverlässige Tauschpartner für IBM/PC/MS-DOS. Schickt Eure Liste oder Disks mit Spielen an Nikolic Srdjan, Postfach 1515, 5030 Hürth, W-Germany, 1000% Antwort oder ruft an ab 18 h 02233/76976

Hallo C64 Freaks! Suche Tauschp. Habe von Managern - Simulationen alles. Schickt Eure Liste mit 2 DM Porto an: Sven Weidlich, Sonnenweg 18, 5860 Iserlohn. Beantworte jeden Brief mit Liste von mir.

Suche Tauschpartner(-in) für Amiga-Soft Habe Games, Tools, Demos ... Schickt Listen an: Uli Reinwald, Petersauracher Str. 5 b, 8500 Nürnberg 60. PS: Suche auch noch ASM 4/88

Tausche Gods, Wolfp. und Final Fgt. (Amiga) geg. Railr. T., Toki, Manch. U.E., Battle Isle od. Wing Comm. (nur Originale!) Tel: 02631/47114, M.Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23

Suche Tauschpartner! Hallo Amiga Freaks. Schickt Eure Listen. 100% Antwort bis bald. Sven Glaser Schoener Weg 41, 7419 Sonnenbühl 3

Suche Tauschpartner Amiga 500 Schickt Eure Listen an R. Bellendorf, PF 128, 4390 Gladbeck. Falls Du noch Tetris hast, schicke es bitte mit, mein Spiel hatte Contact mit dem Byte Bandit, so ein Mist.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Atari ST: Habe Wonderland, Brat, Chrono Quest und KQ 3. Suche: Sof Monkey I., Nitro, Supercars 2, Turrican 2 und Toki. Angebote (nur schriftlich) an: Martin Brake, Alter Traßweg 82 a, 5060 Berg. Gladbach 1.

Suche Tauschpartner auf Amiga 500. Verkaufe auch C-64 + Floppy + 380 Disketten + Dataset. Schreibt an Gerhard Schiechl, Haspingerstr. 17, 9900 Lienz.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Secret Weapons or the Luftwaffe MS-DOS 5,25 od. 3,5 gegen Original Chuck Yeagers Air Combat *5,25* Tel: 089/365531 ab 18 Uhr ***

Suche für Night Shift deutsche Anleitung, tausche auch PC-Spiele und Programme, nur Orig. Schreibt an Ralf Hanke, Freudentalstr. 2, 3500 Kassel od. Tel: 0561/525485

Hallo Amigafreunde Suche Tauschpartner nicht nur für 1x. Listen oder Disks an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42

Tausche Bane of Cosmic, Railroad Tycoon, SQ4 gegen Warlords, King Quest 5, Power monger, Guns or Butter, Speedball 2, Subremacy, Big Business (Originale) 09721/802865

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für PC-Software Habe selbst ca. 100 der neuesten Spiele. Schickt Eure Liste bitte an: Marinz Günther, Maurerweg 20, A-9504 Warmbad/Villach

Suche Tauschpartner für den ST! Wenn Du genauso zuverlässig wie ich bist, schreib an: Peter Rauch, Pfarrwiese 16, 6368 Bad Vilbel, 100%-ige Rückantwort !!!

Sucht Ihr Software bzw. Anwender? Habt Ihr eine Liste? Ob C64er schon gestorben ist? Nee, noch lange nicht! Melden: M.Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2



BACHEM

SOFTWARE

v o m

FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST
Airbus 320	-,-	95,90*	95,90*
Air Combat Aces	75,90	69,90	69,90
Blues Brothers	65,90*	65,90*	65,90*
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90*	69,90	-,-
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90
Formula 1 Grand Prix	-,-	74,90*	74,90*
Flight of the Intruder dt.	-,-	82,90	82,90
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	-,-	-,-
Lemmings Data Disk	39,90*	39,90*	39,90*
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	-,-	59,90	-,-
Megalomania dt.	-,-	69,90	65,90
Pool of Darkness	69,90	65,90	-,-
Police Quest 2 VGA dt.	82,90	-,-	-,-
Rules of Engagement	79,90	59,90	-,-
Shadow Sorcerer	79,90	69,90	-,-
Silent Service 2 dt.	89,90	75,90	-,-
Space Quest 4	95,90	86,90*	-,-
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90
Ultima 6	75,90	69,90*	-,-
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	59,90*	-,-

Hardware

Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

Preisknaller ..

Austerlitz AMI, PC 29,00	Popolus AMI, ST, PC 34,00
Immortal AMI, PC 34,00	Ghostbusters 2 AMI, ST 29,00
King of Chic. AMI, PC 29,00	Ironlord AMI, ST, PC 29,00
Starglider 2 AMI, PC, ST 29,00*	Ferrari Form. 1 AMI, PC 34,00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse.
* Ankündigung, ** Verkauf solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.

Tausche C-64 + Floppy 1541 + Spiele + 2 Diskettenboxen gegen Amiga 500. Zu dem C-64 Set biete ich 20 DM. Der Amiga muß heil sein. Kann auch Atari ST sein. Originalspiele: Bundesl. Manager, D.Thompson, Manchester u. Kenny Daglish u.a. Tel. 040/7019170 (Sebastian)

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für Atari ST Programme Bin unter folgender Adresse zu finden, Niko True, Ortende 16, 2811 Martfeld, Tel: 042555/668

IBM Suchen Tauschpartner Neueste Software vorhanden. Alle Formate. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/48669 - ask for Jörg

Achtung!!! Amiga!!! Suche Tauschpartner. Habe neueste Software. Listen an: Peter Berger, Bahnhofstr. 110, 4352 Herten

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus

PC Ich tausche F-19 und Secret of the Monkey Island (beides VGA) gegen Red Baron oder Command HQ, Links, Jago Leyssens, Haus Arkadia, CH-7412 Scarans, nur CH

Amiga: Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/48669 - Klaus

Amiga * Schweiz *** Amiga.** Suche Tauschpartner für neueste Soft. Nur Schweiz. Schreibt an Daniel Schwab, Obereyfeldweg 11, 3063 Ittigen

Amiga Suche zuverlässigen Tauschpartner für den Amiga 500. Schickt Listen an Florian Meurer, Sensburger Allee 9, 1000 Berlin 19

IBM Suchen Tauschpartner Neueste Software vorhanden. Alle Formate. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/48669 ask for Jörg

Suche zuverlässige Tauschpartner für IBM/PC/MS-DOS. Schickt Eure Liste oder Disks mit Spielen an Nikolic Srdjan, Postfach 1515, 5030 Hürth, W-Germany, 1000% Antwort oder ruft an ab 18 h 02233/76976

Hallo C64 Freaks! Suche Tauschp. Habe von Managern - Simulationen alles. Schickt Eure Liste mit 2 DM Porto an: Sven Weidlich, Sonnenweg 18, 5860 Iserlohn. Beantworte jeden Brief mit Liste von mir.

Suche Tauschpartner(-in) für Amiga-Soft Habe Games, Tools, Demos ... Schickt Listen an: Uli Reinwald, Petersauracher Str. 5 b, 8500 Nürnberg 60. PS: Suche auch noch ASM 4/88

Tausche Gods, Wolfp. und Final Fgt. (Amiga) geg. Railr. T., Toki, Manch. U.E., Battle Isle od. Wing Comm. (nur Originale!) Tel: 02631/47114, M.Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23

Suche Tauschpartner! Hallo Amiga Freaks. Schickt Eure Listen. 100% Antwort bis bald. Sven Glaser Schoener Weg 41, 7419 Sonnenbühl 3

Suche Tauschpartner Amiga 500 Schickt Eure Listen an R. Bellendorf, PF 128, 4390 Gladbeck. Falls Du noch Tetris hast, schicke es bitte mit, mein Spiel hatte Contact mit dem Byte Bandit, so ein Mist.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Atari ST: Habe Wonderland, Brat, Chrono Quest und KQ 3. Suche: Sof Monkey I., Nitro, Supercars 2, Turrican 2 und Toki. Angebote (nur schriftlich) an: Martin Brake, Alter Traßweg 82 a, 5060 Berg. Gladbach 1.

Suche Tauschpartner auf Amiga 500. Verkaufe auch C-64 + Floppy + 380 Disketten + Dataset. Schreibt an Gerhard Schiechl, Haspingerstr. 17, 9900 Lienz.

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

STEIRERFUNK

Wir führen!!!

Nec PC Engine,
Nec Turbo Express GT,
Nintendo Gameboy
und Famicon, SEGA, Gam Gear,
Atari Lynx, SNK NEO GEO.

An und Verkauf gebrauchter Konsolen und Module.

Mega Drive, Import Pal ohne Spiele **2890,-**
Mit Spiel nach unserer Wahl **3190,-**
Mit Spiel nach Ihrer Wahl **3490,-**

Fordern Sie unsere Preisliste an!!!

Annenstraße 18, 8020 Graz/Austria, Tel. (0316) 918968

Suche Secret Weapons or the Luftwaffe MS-DOS 5,25 od. 3,5 gegen Original Chuck Yeagers Air Combat *5,25* Tel: 089/365531 ab 18 Uhr ***

Suche für Night Shift deutsche Anleitung, tausche auch PC-Spiele und Programme, nur Orig. Schreibt an Ralf Hanke, Freudentalstr. 2, 3500 Kassel od. Tel: 0561/525485

Hallo Amigafreunde Suche Tauschpartner nicht nur für 1x. Listen oder Disks an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42

Tausche Bane of Cosmic, Railroad Tycoon, SQ4 gegen Warlords, King Quest 5, Power monger, Guns or Butter, Speedball 2, Subremacy, Big Business (Originale) 09721/802865

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für PC-Software Habe selbst ca. 100 der neuesten Spiele. Schickt Eure Liste bitte an: Marinz Günther, Maurerweg 20, A-9504 Warmbad/Villach

Suche Tauschpartner für den ST! Wenn Du genauso zuverlässig wie ich bist, schreib an: Peter Rauch, Pfarrwiese 16, 6368 Bad Vilbel, 100%-ige Rückantwort !!!

Sucht Ihr Software bzw. Anwender? Habt Ihr eine Liste? Ob C64er schon gestorben ist? Nee, noch lange nicht! Melde: M.Kozlowski, Grosse Heide 28, 4970 Bad Oeynhausen 2

Tausche C-64 + Floppy 1541 + Spiele + 2 Diskettenboxen gegen Amiga 500. Zu dem C-64 Set biete ich 20 DM. Der Amiga muß heil sein. Kann auch Atari ST sein. Originalspiele: Bundesl. Manager, D.Thompson, Manchester u. Kenny Daglish u.a. Tel. 040/7019170 (Sebastian)

Gameboyspiele Tausche z.B. Quarth Skate or Die, Nemesis, Motocross und andere, Schattauer, Joh.-Calvin Str. 11, 6507 Ingelheim, Tel: 06132/85222

Suche Tauschpartner für Atari ST Programme Bin unter folgender Adresse zu finden, Niko True, Ortende 16, 2811 Martfeld, Tel: 042555/668

Hallo Amigafreunde Suche Tauschpartner nicht nur für 1x. Listen oder Disks an Gerhard Wallner, Ringstr. 70, 1000 Berlin 42



WANN SIND

- So wörtlich war das zwar nicht gemeint, aber da Sie nicht umhinkamen dies zu lesen, sollten Sie auch nicht zögern, Ihr Spiel an uns zu **schicken.**
- Wir werden es in mühevoller Kleinarbeit **testen!**
- Wir machen Sie und Ihr Spiel **bekannt!!!** Egal, ob Amiga, Atari, C-64 oder PC. Plötzlich möchte jeder Ihr Spiel **haben!!!**
- Und vor **Freude** stehen Sie Kopf!!!

- Da haben Sie in **mühevoller** Kleinarbeit ein Spiel programmiert – und dann will es **niemand** haben!
- Weil Sie **unbekannt** sind!!!
- Am liebsten würden Sie Ihr Action- oder Sportspiel, Ihr Adventure, Ihre Simulation- oder Ihr Strategiegame **verbrennen!!!**
- Vor **Wut** stehen Sie Kopf!!!!

Schicken Sie Ihre Disks an: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege.

Wer bis jetzt noch keine Soundkarte in seinem PC hat, für den hat RAINBOW ARTS jetzt ein komplettes

Einsteigerpaket namens PC-SOUNDMAN im Angebot. In einer handlichen Packung vom Format eines größeren Schuhkartons befinden sich neben der Soundkarte auch Lautsprecher, Kopfhörer und etwas Software. Will man das Paket käuflich erwerben, müssen 249 Märker dafür investiert werden.

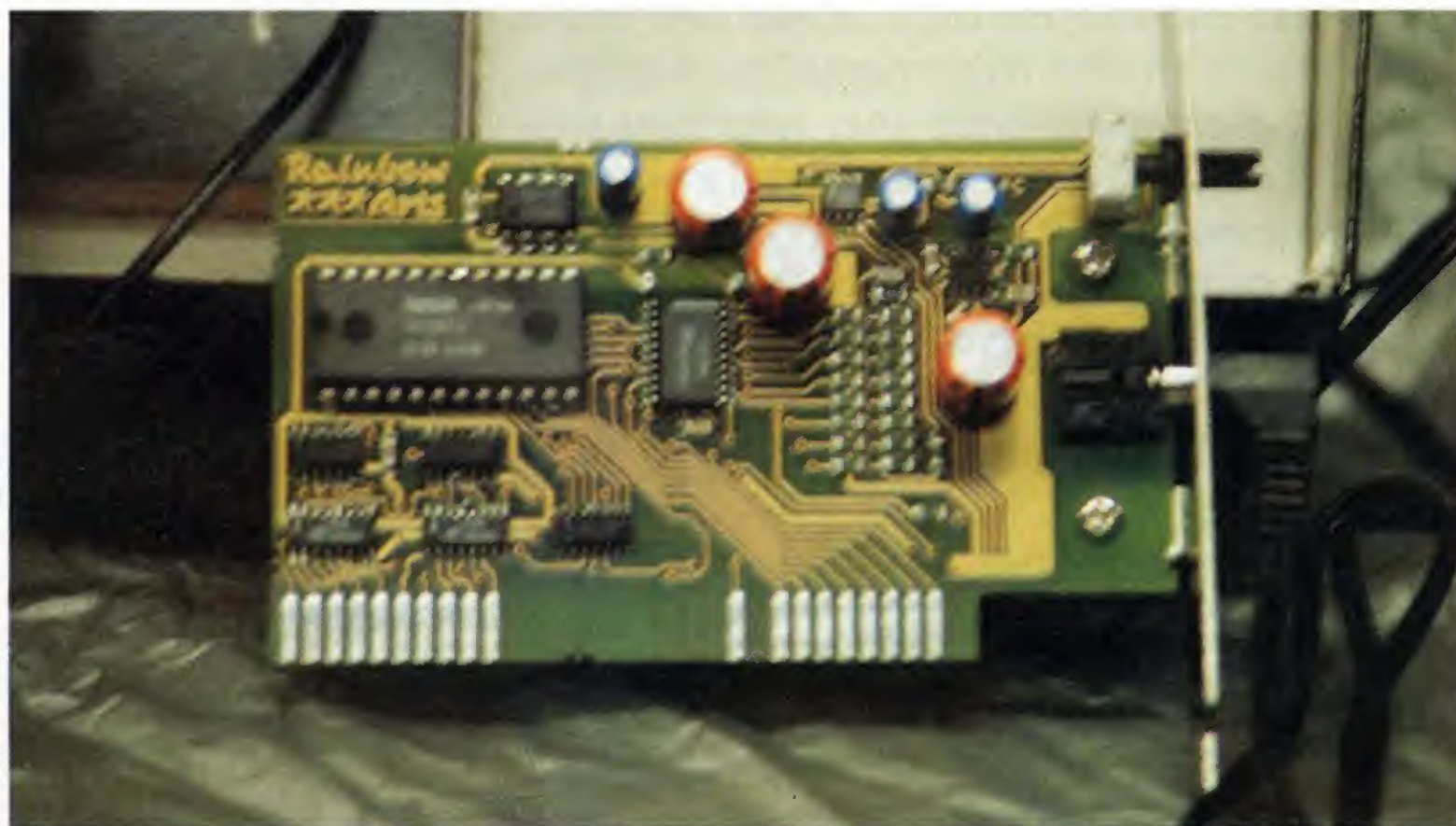
Was wird als Gegenwert geboten? Zunächst einmal eine Soundkarte, die vollkommen kompatibel zum bewährten AdLib-Standard ist, also FM-Sound mit bis zu elf Stimmen liefert. Zwar nur in Mono, das Signal wird jedoch auf zwei Kanäle verteilt. Zusätzlich wurde noch

Die Soundkarte selbst ist hervorragend verarbeitet, durch die Verwendung platzsparender SMD-Bauteile konnte die Karte extrem klein gehalten werden, so daß sie auch in Laptops paßt – einen passenden Standard-Slot vorausgesetzt. Betrieben werden kann sie in jedem beliebigen PC, getestet wurde die Karte bis zu 40 MHz Taktfrequenz. Damit

Karte natürlich keinen Ton von sich, aber auch hier hält das Paket Abhilfe parat, und zwar gleich in mehrfacher Form: Den spielerischen Aspekt der Karte decken die im Lieferumfang enthaltenen Spiele *Rock 'n' Roll* und *Logical* ab, für den eher



**DA IST
MUSIK
DRIN**



ein D/A-Ausgang eingebaut, der die Ausgabe von digitalisierten Klängen und Geräuschen erlaubt. Dieser Ausgang ist kompatibel zur Soundmaster- / Speech Thing-Schnittstelle, so daß auch hier für breite Unterstützung durch Software gesorgt ist. In der Kombination der beiden „Lärmacher“ ergeben sich dann beachtliche Effekte, wie etwa der Vorspann von *Might & Magic III* deutlich macht: satte Musik, begleitet von Sprachausgabe.

man von der Karte auch etwas hört, liegen dem Paket sowohl batteriebetriebene Aktivboxen (4 Watt) als auch Kopfhörer bei. Allerdings gehört beides nicht unbedingt in die Kategorie, die einen HIFI-Fan zu Jubelstürmen veranlassen würden, aber immerhin reicht es, um das Lüftersäuseln zu übertönen. (Kabel zum Anschluß an die Stereoanlage sind leider nicht im Lieferumfang enthalten.)

Ohne Software gibt die

„ernsthaften“ Gebrauch liegt eine Shareware-Version des Programms *FM-Driver* bei, mit dem unter Windows Musikstücke erstellt und Instrumente editiert werden können. Durch die Kompatibilität arbeitet natürlich jede Software, die für die AdLib-Karte geschrieben wurde, auch mit dem PC-Soundman zusammen, so daß nicht nur auf dem Spielmarkt, sondern auch im Bereich Anwendung für ausreichenden Software-Nachschub gesorgt

ist. Und zwar nicht nur auf dem kommerziellen Sektor, sondern auch in der Public Domain (– dort sind mit etwas Glück auch die Original-Treiber der AdLib-Karte erhältlich, die für einige Programme benötigt werden).

Alles in allem also ein günstiges Angebot für alle, die die kläglichen Laute des PC-Squeakers nicht mehr hören können und ihre Ohren mal so richtig verwöhnen möchten. Zwar muß noch angemerkt werden, daß AdLib nicht mehr unbedingt der



Komplett im Karton.

letzte technologische Stand ist, aber dennoch dank der weiten Verbreitung auch weiterhin fester Bestandteil der PC-Welt bleiben wird. Dadurch ist PC-Soundman auf keinen Fall eine Fehlinvestition, zumal Preis und Leistung auf alle Fälle stimmen.

man

ASM goes BTX – Angebot und NACHFRAGE

Gibt man nämlich als Suchbegriff (Stern NAME Raute) „Telesoftware“ ein, so werden einem elf Anbieter genannt. Sucht man allerdings unter „Schlagwörter“, so sind es bereits 25. Es gibt aber wesentlich mehr.

Doch wie beim Einkauf, so zahlen sich auch bei Telesoftware Vergleiche aus, denn manches gibt es „woanders“ billiger. So bietet eine Agentur das Spiel KONG für den PC zum Preis von fünf Mark an. Interessanterweise gibt es haargenau dasselbe Spiel beim bereits vorgestellten *WDR zum Nulltarif!

Eine andere wiederum verlangt erstmal einen Pfennig Gebühr, bevor man sich informieren darf, was dort im Bereich Telesoftware überhaupt angeboten wird – und das waren am 28. Oktober ganze zwei Programme!!

Stürzen wir uns lieber auf die Anbieter *PC-Net, *Sky-Net und *Drews. Zum Preis von zehn Pfennig pro Minute können bei *PC-Net Programme geladen werden.



Ein Klassiker als Telesoftware



... bestimmen auch bei Telesoftware-Anbietern den Umfang und Inhalt ihrer Programme. Noch vor einigen Monaten bot sich dem C-64-Nutzer eine recht gute Auswahl an Games und Utilities, jetzt sieht es fast so aus, als wäre dieser Rechner für die meisten nicht mehr interessant. Amiga- und PC-Nutzer hingegen werden bestens bedient, der Atari ist langsam im Kommen. Allerdings ist die Suche nach den Anbietern manchmal Glückssache, denn es gibt weit mehr, als uns die Telekom in entsprechenden Verzeichnissen glaubhaft machen will ...

Hinzu kommt eine Gebühr von zwei Pfennig je Seite, sofern man nicht im Regionalbereich 32 seinen BTX-Anschluß hat, denn dort ist die Telesoftware gespeichert. Dies ist aber bei vielen Anbietern der Fall.

Ob sonstige Gebühren anfallen, konnte ich leider nicht feststellen – trotz Bestätigung des Zeittaktes kam ich nicht weiter – allerdings wurde auch nichts berechnet.

Entpacken kostet extra

Im *Sky-Net gab es keine Probleme, allerdings eine interessante Erkenntnis, nämlich die, daß hier u.a. Pro-

gramme zum Preis von mehr als 14 DM angeboten werden, wobei diese allerdings auch entsprechenden Umfang aufweisen. Ansonsten sind die Preise für Telesoftware im üblichen Rahmen.

Auf der Hauptseite werden Programme für alle vier Systeme angekündigt, tatsächlich suchen C-64-User hier aber vergeblich. MS-DOS und Amiga-Besitzer werden hingegen gut bedient, und auch die Atari-Freunde finden einige als „neu“ deklarierte Angebote.

Um die Telesoftware nach dem Laden zum Laufen zu bringen, benötigt man allerdings beim SKY-NET noch einen speziellen Entpacker,

den man für 1,90 DM mit runterziehen muß.

Dieses Problem gibt es bei *Drews nicht – wie bei den meisten anderen auch, entpackt sich deren Telesoftware nach dem Aufruf von Diskette oder Festplatte selbst. Der Hersteller des Software-Dekoders für den C-64 „führt“ auch einige wenige C-64-Programme, ansonsten konzentriert sich auch hier die Palette auf MS-DOS und Amiga. Die Telesoftware ist im Regionalbereich 29 abgelegt und kann dort ohne größere Probleme aufgerufen werden.

Zu guter Letzt

Wieder einmal muß es gesagt werden: Unsere Artikelreihe erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wir wissen aber auch, daß es viele BTX-Nutzer gibt, die noch nicht vorgestellte Anbieter kennen.

Doch leider macht uns die Telekom – wie bereits erwähnt – die Suche nicht einfach. Deshalb ergeht an Euch folgende Bitte: Schickt uns die Namen oder BTX-Kennziffern Euch bekannter Telesoftwareanbieter, entweder per Brief oder Postkarte oder als BTX-Mitteilung. Auch BTX-Clubs mit Telesoftwareangebot, die meistens in Regionalbereichen zu finden sind, sollten sich angesprochen fühlen.

Eure Zuschriften gehen entweder an die ASM, Kennwort: Telesoftware, Postfach 870, 3440 Eschwege, oder via BTX 0565130016-0001. Selbstverständlich könnt Ihr über diese Adressen auch Fragen an uns richten (bitte mit Angabe Eurer Telefon- oder BTX-Nummer). Wenn alles gut geht, werden wir in der nächsten Ausgabe dank der Amiga-Messe auch über Dekoder für diesen Rechner berichten können, einen Vorgeschmack findet Ihr bereits in dieser ASM im Messe-Bereich.

Klaus Trafford

1979 begann die Geschichte, über die heute berichtet werden soll: Acorn Computers Ltd. gründete seinen Geschäftssitz am Market Hill in Cambridge/England. Den wenigsten von Euch dürfte der Computer „System 1“, ein Begriff sein. Dieses Gerät brachte die Firma Acorn noch im gleichen Jahr ihrer Entstehung auf den Markt. Der Grundstein einer folgenschweren Computergeschichte war gelegt. . . .

MY WAY



Von 1979 an ging es Schlag auf Schlag am Market Hill in Cambridge. Denn schon ein Jahr später stellte Acorn den ersten kommerziellen Computer „Atom“ vor. Zur gleichen Zeit wurde die Tochtergesellschaft Acornsoft ins Leben gerufen. 1981 startete man die wohl bis dahin wer-

bewirksamste Kampagne, unter Einbeziehung des Fernsehsenders BBC. Acorn lieferte 12.000 – eigens für BBC hergestellte – Microcomputer an den Sender. Der startete seinerseits eine Fernsehsendung, in der eben diese Microcomputer im Mittelpunkt standen.

Boxing Manager ▼



Rechner:	Acorn Archimedes A3000
Prozessor:	32bit (4 MIPS) ARM2, Acorn RISC Machine vsn. 2, 8 MHz Taktfrequenz
ROM:	12 KBytes, enthält RISC-OS, BASIC, Assembler, Debugger etc.
RAM:	1MByte erweiterbar auf 2 oder 4 MBytes
Massenspeicher:	3.5" Floppy-Disk, 800KBytes formatiert, optional: MFM-, IDE-, SCSI- HD Controller
Grafik:	Unterstützt RGB- und Multisync-Monitore, TV optional, ca. 30 Bildschirmmodi, maximal 640*512 Pixel bei 256 Farben (8 bpp) aus einer Palette von 4096
Sound:	8 Kanal Stereo, zwei Lautsprecher eingebaut, MIDI optional
Tastatur:	Erweiterte PC-Tastatur: Deutsch, 104 Tasten mit separaten Ziffernblock und Cursortasten, Drei-Taster-Maus
Schnittstellen:	parallel, seriell, RGB und Mono-Video, Erweiterungsport, 3.5mm Stereo-Kopfhörerbuchse, optional Anschluß an ECONET Netzwerk
Mitgelieferte Software:	Editor, Zeichenprogramm, Malprogramm, interaktives Hilfe-Programm, Zeichensätze: Courier-, Helvetica-, Times-Familien, Druckertreiber für Nadeldrucker, Laserdrucker und Postscript, 6502-Emulator, Uhr mit Terminkalender, Desktop-Taschenrechner, Musikprogramm, Desktop-Lupe, BASIC-Editor, Netzwerk Mail-Programm, Spiele
Dokumentation:	Einführungskurs, RISC-OS Handbuch mit Beschreibung der Standart-Software



▲ *Cartoon Line*



▲ *Mad Professor Mariarti*



▲ *Lemmings*

Mit rasendem Tempo geht es weiter: 1982 - von zehn für (englische) Schulen gekauften Computern sind sieben **Arcon-BBC-Computer**; 1983 - Einführung der BBC-Rechner in den USA, Vorstellung von Arcon „**Electron**“; 1984 - Arcon erhält den „Queens Award for Technology“ für den BBC; 1985 - Nachfolger des BBC-Rechners wird auf den Markt gebracht: **Acorn Risc Machine (ARM)**; 1986 - Vorstellung von „**BBC Master**“ und „**Master Compact**“.

Und nun wird's eigentlich erst für Euch interessant (aber ich denke, ein bisschen Geschichte kann nichts schaden): 1987 wird die Archimedes-Serie auf den (engl.) Markt gebracht.

Man ist sich einig, daß hiermit ein hervorragendes Gerät geschaffen wurde. Die Sache hat nur einen, leider nicht unbedeutenden Haken: Das Maschinchen ist im Gegensatz zu allen anderen einfach zu teuer. Noch hat



▲ *Chuck Rock* ▶

man den deutschen Markt nicht betreten. In Deutschland wünscht man sich natürlich ebensolche Erfolge, wie sie Großbritannien zu verzeichnen sind.

Erst im Oktober 1990 wagt es die Firma Acorn (offiziell) ihren Fuß auf deutschen Boden zu setzen.

1991 ist die Firma Acorn zum ersten Mal auf der **CeBit** vertreten. Die Distribution liegt in den Händen zweier deutscher Firmen: **G.M.A.**, Hamburg und **Cebas**, Hirschberg. Aber trotz aller ange-

strengten Aktionen gewinnt der Archi kein (Deutsch) Land. Das System zeigt sich zwar außer im Anwender- auch im Spielbereich in hervorragender Qualität, doch Kaufinteressierte griffen bisher



stets nach der Alternative *Amiga* oder *Atari ST*, weil um einiges billiger.

Nun aber wendet sich das Blättchen - Acorn senkt die Preise für den **Archimedes 3000** immens! Derjenige, der dieses Gerät schon vor der Preissenkung erworben hat, und hierfür 'drei große Scheine' auf den Tisch blättern mußte, wird sich wohl grün und blau ärgern. Denn nun

AMIGO!
DAS BESONDERE DISK-MAGAZIN

ist das gute Stück aus dem Hause Acorn schon für knappe **1.500 Mark** zu haben.



Poizone ▲

Bubble Fair ►

Ebenfalls tut sich momentan einiges in Sachen Spiele-Software für dieses System (wie man schon in den News unserer Ausgabe 12/91 erfahren konnte). Das englische Softwarehaus **Krisalis** hat Umsetzungen und neuer Software für den Archi entwickelt. Programme wie **Chuck Rock**, **Lemmings** und

Manchester United Europe kommen derseits auf Euch zu. Den Vertrieb der **Krisalis-Games** hat in Deutschland die in 4904 Enger ansässige Firma **Kai Uffenkamp-Computer-Systeme** übernommen.

Das war jedoch immer noch nicht alles, was es an Neuheiten in dieser Hinsicht zu berichten gibt. Die ebenfalls in England ansässige

Firma **Domark** stellt ebenso Software für den Acorn-Rechner her. Von dieser Seite kommen **Mad Professor Mariarti**, **Boxing Manager** und **Jahangir Khan Championship Squash**. Der deutsche Domark-Vertrieb liegt in der Hand der Firma **Logic-Distribution** aus 4901 Hiddenhausen.

Diese Welle an Umsetzungen ist schon mehr als nur ein

kleiner Lichtblick in diesem Bereich. Es sollte jedoch nicht vergessen werden, daß keines der bisher existierenden Archi-Spiele-Programme die Kapazitäten dieses Computers vollständig ausnutzt.

Auch die bisher bestehenden Automatenumsetzungen – wie das auf nebenstehendem Foto gezeigte **Bubble Fair** – tun dies nicht.

Die Firma **Arcon** hat bis dato über 150.000 Archimedes-Rechner verkauft.

Ob der Archimedes noch eine reale Chance auf dem deutschen Markt hat, wird sich in den nächsten Monaten herausstellen. Es wäre nur zu hoffen!

Es wäre doch schade, wenn dieser Computertyp weiterhin 'nur' zu Arbeitszwecken von der **Army**, **Air Force**, **BP**, diversen Radio-, Fernseh-sendern und Universitäten benutzt würde. Oder? ■

Sandra Alter



AMIGO!

**Infos, Tests, Kurse und Programme -
auf 2 Disketten.**



Hallo, Freaks!

Die Automatenindustrie holt zum großen Gegenschlag aus: Nachdem die neue Generation von HCs und PCs die Standards der großen TV-Spiele fast eingeholt hat, wird nun kräftig aufgerüstet. SEGA hat es mit RAD MOBILE, dem ersten Fahrsimulator mit 32-Bit-Chip, vorgemacht, andere Hersteller ziehen nun nach. Die Folge: Die Spiele werden zum selbstgemachten Echtzeit-Trickfilm auf höchstem Niveau. Kein Wunder, daß DATA EAST für das neue Super-Outfit gleich einen Superhelden bemüht: CAPTAIN AMERICA heißt das Spiel zur berühmten Comic-Figur, und er hat gleich drei seiner berühmten Freunde mitgebracht. Also: Action forever!

Michael Suck

Es ist wirklich erstaunlich, was DATA EAST da alles auf die Platine gebracht hat. Für die komplette technische Neuausrüstung hat es freilich noch nicht gereicht, neu sind „nur“ jene unscheinbaren Custom-Chips

▼ *Avengers in Action*



(Hilfsprozessoren), die dem Hauptprozessor Arbeit abnehmen und von nahezu allen japanischen Software-Herstellern in Eigenregie produziert werden.

So hat man sich bei DATA EAST darauf beschränkt, die Grafik für die Superlizenz CAPTAIN AMERICA ganz gewaltig aufzupeppen. Eine vernünftige Entscheidung, treten in dem Spiel doch gleich drei weitere Superhelden auf: HAWKEYE, VISION und IRON MAN - allen Marvel-Comic-Fans bestens bekannt. Dieses kompetente Gespann wird von bis zu vier Spielern gesteuert, die sich ihren Lieblingscharakter aussuchen können. Der Big Boss des Spiels, also der böse Obergangster, möchte von seiner Mondstation aus durch viele Tricks die Weltmacht an sich reißen. „Gespielt“ wird diese Story allerdings nicht, sie wird vielmehr zwischen den Levels in vielen Comic-Panels nachge-

reicht - vorausgesetzt, man hat den Endgegner des Levels erfolgreich vernichtet.

Doch bis zu diesem ist es ein weiter Weg. Zu Fuß oder im Flug müssen die vier mit den ihnen eigenen Waffen den Weg erst mal frei machen. Die Gegner, mal mit Waffen, mal mit den bloßen Fäusten, stürmen den Bildschirm und lassen sich in bester Prügelmanier auf den Massenkampf mit Captain America und seinen Freunden ein. Diese können mit ihren einhundert Energiepunkten eine Menge einstecken, aber auch kräftig austei-len. Sofern ein paar lose Gegenstände herumliegen, darf sogar geworfen werden. Absoluter Höhepunkt jeder Runde ist jedoch das Auftauchen der Endgegner. In gigantischen Ausmaßen und mit überraschenden Tricks machen sie dem Captain das



Leben schwer. Den Vogel schießt jedoch der Big Boss selbst ab, scheint es doch, als ob man den untrainierten, zudem stark untersetzten Herrn flott aus dem Ring schießen könnte. Doch rasch stellt sich heraus, daß der vermeintliche Erzfeind nur ein Double ist, das sich nach der ersten Niederlage in

einen riesigen Roboter verwandelt - in eine Kopie des guten, alten Terminators! Erst wenn dieser ebenfalls sein Leben aushaucht, ist der Kampf beendet. Ironie des Schicksals: Der Boss wird von seinem eigenen, fallenden Produkt erschlagen.

Natürlich ist der Plot von CAPTAIN AMERICA ganz und gar nicht neu. Warum auch? Die exzellenten, fein gezeichneten Grafiken sorgen für eine Atmosphäre wie im Marvel-Comic; der faire,

rasante Schwierigkeitsgrad tut sein übriges. Unbedingt – oder zumindest -anschauen!

Alles dreht sich

Eigentlich wäre DRIFT OUT von Visco ein ganz gewöhnliches Rennspiel im *Supersprint*-Gewand, wäre da nicht jene unglaubliche, sagenhafte Rotierfunktion, die die Augen des Spielers zum Rollen bringen. Dabei geht es doch „nur“ darum, die sechs berühmtesten Rallyepisten der Welt zu fahren!

Vor Spielbeginn kann eines von fünf Autos nach Gutdünken ausgewählt werden. Wichtig: Je höher die Höchstgeschwindigkeit des gewählten Fahrzeuges ist, desto höher ist auch dessen Bestreben, in den Kurven auszubrechen. Diese unangenehme Eigenschaft kommt im Rennen voll zum Tragen. Jeder Parcours gleicht nämlich mit seinen 180-Grad-Kurven und superengen Schleifen mehr einer Achterbahnfahrt. Hinzu kommen die üblichen Widernisse der Witterung, unterschiedlicher Bodeneigenschaften (Sand, Schlamm, Gras, Wasser, Beton) sowie

überraschend auftauchender Hindernisse (Hügel, Absperungen). Das Auto muß bei dieser wilden Hatz über Stock und Stein nicht per Hand gesteuert werden, das erledigt zum Glück der Rechner. Wenn man es genau nimmt, bewegt sich das Fahrzeug-Sprite dabei nicht einen Zentimeter vom Fleck, denn was sich da unterschiedlich schnell bewegt und dreht, ist die Rennpiste! Und tatsächlich: Ein eigener Chip auf der Platine sorgt dafür, daß sich die generierte Computer-

welt in einer unglaublichen Geschwindigkeit um das Auto dreht. Das tolle Fahrfeeling, mithin der gesamte Geschwindigkeitsrausch des Spiels, erwächst einzig und allein aus diesem Effekt – ein Riesenspaß. Ein wenig fies scheint mir jedoch das Zeit-

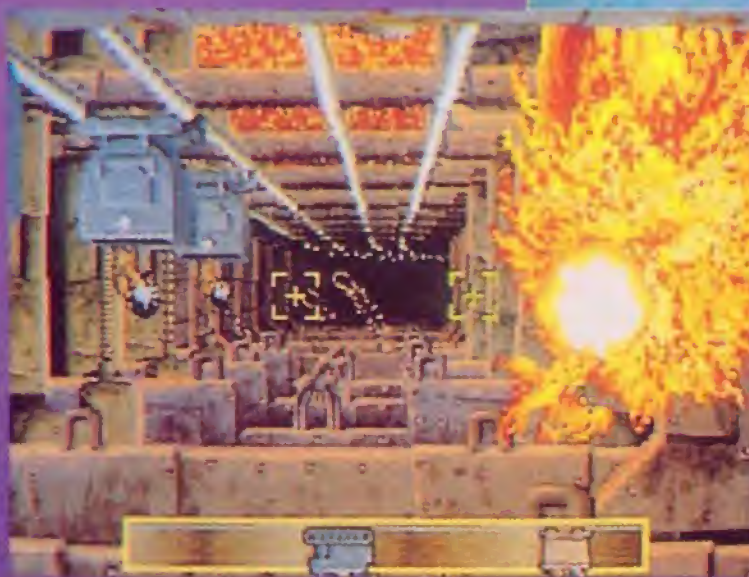
limit der Strecken zu sein. Schon auf dem zweiten Parcours im Herzen Afrikas sind die Limits zwischen den Sektionen kaum einzuhalten. Doch die phantastischen Möglichkeiten dieses Spiels sind die Mühe wert!



Alles was man braucht: Schöne Frauen und schnelle Autos.



◀ Das Rail Chase Komplettgehäuse



▲ Gegner auf 12 Uhr

◀ Härter als der Orient-Express.

Einmal durchgeschüttelt. ...

...wird man bei SEGAs neuem Komplettgehäuse RAIL CHASE. Die Firma mit dem witzigen Sonic im Firmenschild läßt den Spieler mit einer Lore durch einen tiefen Bergwerksstollen oder die Pampa fahren, um Horden von Zombies von den Gleisen zu ballern oder Flugzeuge vom Himmel zu holen. Bemerkenswert: Die fixe Zoomfunktion des Automaten und der pneumatische Spielsitz, der mit seiner Schütttelei dicht an den Fahrkomfort des Spielgährits herankommt.





▲ Geisterjäger auf Japanisch: Tumble Pop

Bubble Bobble als Geisterjäger

Weitaus fleißiger als NMK hat in diesem Monat DATA EAST abgekupfert. Gleich zwei Klassiker der elektronischen Moderne müssen für TUMBLE POP erhalten: *Bubble Bobble* und *Pang*. Von ersterem stammen die vielen, vielen Boni, die in Form von großen oder kleinen Diamanten, Geldsäcken, schnelleren Schuhen, Power-ups u.a. das Spielerherz erfreuen, von *Pang* wurde der Levelaufbau und die Feindbeseitigung entliehen. Doch worum geht's? Ganz einfach: In jedem der über 50 Level müssen ein bis zwei

Helden mit ihren magischen Staubsaugern den Geistern zu Leibe rücken, die das Spielfeld bevölkern. Bleibt der Feuerknopf gedrückt, können die kleinen Plagen im Tornister gesammelt und schließlich gemeinsam abgefeuert werden. Der Vorteil: Die ausgespuckten Viecher rollen als vernichtendes Rad über ihre Gemanten, Geldsäcke, Schuhen und hinterlassenen schnelleren Schuhen, Power-ups u.a. das Spielerherz erfreuen, von *Pang* wurde der Levelaufbau und die Feindbeseitigung entliehen. Doch Vorsicht! Bleibt der Tornister zu lange gefüllt, brechen die Geister aus und vernichten die Spielfigur.

Die Charaktere sind cartoonhaft und sehr witzig, die

Hintergründe wurden aus Kulturgütern der ganzen Welt entliehen. Ein spaßiges Spiel! Wer die beiden großen Vorbilder in seiner näheren Umgebung nicht erspähen kann, sollte also bedenkenlos eine Münze zücken.

Und immer wieder Tetris

Weitaus weniger Aufwand war vonnöten, um das neue Spiel von NMK in Szene zu setzen, denn bei DOUBLE DEALER wird nichts gescrollt und wenig bewegt. Genauer gesagt: Es geht um einen Stapel Karten, von dem jeweils Drei-

abgelegt, wobei für die fehlende Karte eine neue aufgedeckt wird. Ziel des Ablegens ist es, horizontal oder vertikal eine Reihe von mindestens drei Karten zu bilden, die die gleiche Farbe haben oder/und in der Abfolge ihres Bildwertes plazierte sind. Als weitere Gemeinheit gibt es nach dem Ablegen aller 50 Karten einen knackigen Punktabzug für jede übriggebliebene Karte, die man durch das Kombinieren nicht vom Bildschirm zaubern konnte. (Plus-)Punkte gibt es hingegen nur dann in größeren Mengen, wenn nicht bloß Farbreihen gebildet werden.

Damit aber die Verzweiflung nicht überhand nimmt, sorgt der Hersteller mit ein paar Zusatzfeatures für Anreiz und Spielbarkeit gleichermaßen. So wird nach jedem überstandenen Level ein nettes Mädel um ein paar Kleidungsstücke gebracht (nicht im Zwei-Spieler-Modus!), während in den Levels drei Extrakarten das Leben erleichtern. Bei diesen Boni handelt es sich um kartenzerstörende Bomben, beliebig kombinierbare Joker und ein paar Fragezeichen, die erst nach dem Ablegen ihren



▲ Gutes Blatt: Double Dealer

ergruppen gezogen und aufgedeckt werden. Der Spieler kann von diesen dreien eine Karte seiner Wahl am unteren Spielfeldrand

Kartenwert offenbaren. Dies wirkt zweifellos entschärfend auf den Schwierig-





rigkeitsgrad, doch bleibt Double Dealer trotz alledem ein schwieriger und schneller *Tetris*-Clone, der es in sich hat. Eine echte Herausforderung für Fortgeschrittene!

Arnold S. ist nicht zu bremsen

Viel Mühe haben sich auch die Marketing-Experten der Unterhaltungsindustrie gegeben, um einen der aufwendigsten Action-Filme aller Zeiten in allen Medien werbewirksam zu vermarkten. Die Rede ist – natürlich – von *TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY*. Von der Sonnenbrille bis zu Arnies Bürstenschnitt reicht bereits die Palette der Produkte, die dem Film auf dem Fuße folgten. Hinzu kommen das Buch zum Film, der Soundtrack zum Film, das Computerspiel zum Film und nun auch noch der Automat und der Flipper zum Film.

Von MIDWAY stammt dabei das gewaltträchtige Actionspiel, bei dem schon die auf dem Gehäuse installierten MGs keinen Zweifel daran lassen, worum es im Spiel geht: Bal-

lern, ballern, ballern. Im Fadenkreuz des Helden sind dabei die Schergen des für die Zukunft erwarteten Computerdiktators „Skynet“, allesamt aus Filmszenen digitalisiert und zum Abschluß freigegeben. Intellektuelle Fähigkeiten verlangt das Spiel nur zum Ablesen der Energie- und Munitionsleiste, ansonsten geht es bei T2 um Geschicklichkeit und schnelle Reflexe. Da heißt es Nerven bewahren, cool bleiben und eventuelle moralische Bedenken beiseite legen. Ein Spiel ist schließlich nicht die Realität!



Shoot or Die – T2

Weit weniger blutrünstig gibt sich da schon die Flippervariante von T2 aus dem Hause WILLIAMS, die in einer gigantischen Weltauflage hergestellt wurde. Zu recht! T2 ist neben *Cyclone* und *Pin Bot* der beste Flipper, der je per Steckdose das Licht der Welt erblickt hat. Neue Features und der konsequente Einsatz von Computertechnik machen den Lauf der

Stahlkugeln zu einem riesigen Vergnügen. So muß der Ball von einer rotierenden Stahlrampe aus auf ein Zielfeld abgeschossen werden, um den Multi-ball (mit drei Kugeln) auszulösen. Dann geht's im Zeitlimit um drei verschiedene Jackpots und zahlreiche Sonderboni über zwei weitere Rampen. Untermalt wird das Ganze von Soundeffekten und grafischen Spielereien auf einem großen LCD-Bildschirm. Wird beim Einlochen der „Video-Mode“ ausgelöst, wird

auf diesem Bildschirm sogar ein Spiel ausgetragen, bei dem Terminatoren vernichtet werden müssen! Und da Williams natürlich



auf all die anderen, bekannten Features ebenfalls nicht verzichtet (Extraball, Multiplikatoren, etc.), hat T2 jetzt schon einen Platz in der ewigen Liste sicher!

Michael Suck



BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

TOP TEN BOMICO

1	Leisure Suit Larry V	Adventure	PC 3,5/5,25
2	Manchester United Europe	Sport	Amiga, Atari ST
3	Starbyte Super Soccer	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga, Atari
4	Winzer	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
5	Sim City/Populous	Compilation	Atari ST, PC 3,5/5,25
6	Sim Earth	Simulation	Amiga
7	Thunderhawk	Action	PC 3,5/5,25
8	Red Baron	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
9	Face Off	Sport	Amiga, Atari ST
10	Return of Medusa	Strategie-Adventure	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: "Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Stad 35, 3440 Eschwege.

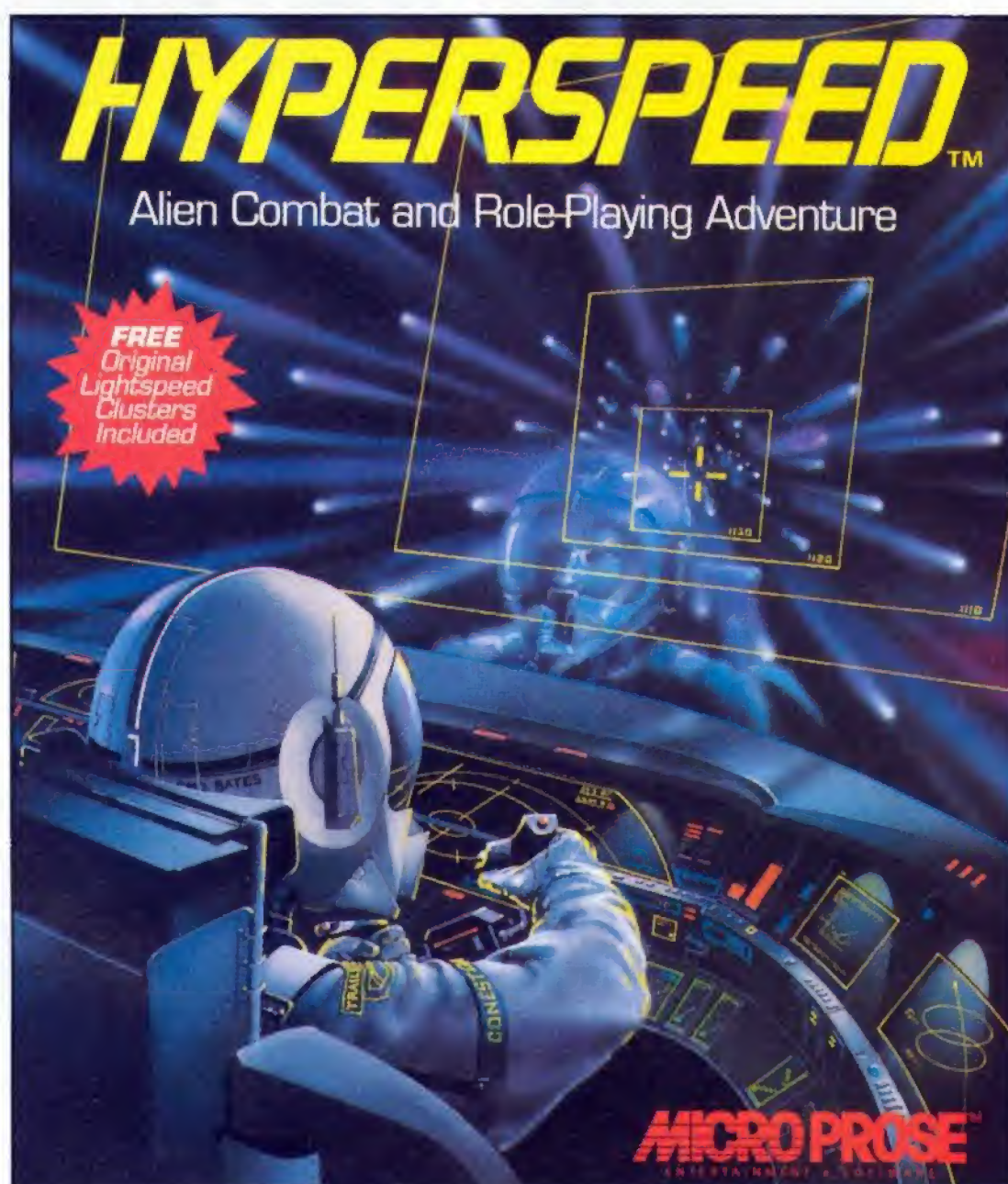
SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1-3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir
7 x DM 100,-
 und
14 x DM 50,-
Monat für Monat
 in den nächsten Ausgaben

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

*Sie werden von einem reichen,
lächelnden, schwerbewaffneten
Außerirdischen in cicisbeanisch
angesprochen.....*



*Reagieren Sie mit Diplomatie, einem
Handelsangebot oder Krieg?*

*Egal, wie Sie sich entscheiden, treffen Sie Ihre Wahl
möglichst schnell!*

*Sie fliegen mit Hypergeschwindigkeit, wo jedes Zögern Ihr
Leben aufs Spiel setzt.*

MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

Gesammelte Werke ASM 1/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
16bit HitMachine	03/91	38	Action	CarVup	01/91	137	Blickpunkt	Elf	12/91	30	Action	Horror Zombies from the Crypt	01/91	94	Blickpunkt
2 Pi R	06/91	114	Oldie	* CarVup	02/91	111	Action	* Elite Plus	07/91	36	Strategie	Horror Zombies from the Crypt	03/91	63	Action
3D Construction Kit	02/91	72	Anwender	Carcharodon - White Sharks	06/91	69	Action	* Elvira - Mistress of the Dark	03/91	34	Adventure	Hotelmanager	09/91	39	Strategie
3D Construction Kit	05/91	114	Blickpunkt	Card Game (Game Boy)	10/91	128	Strategie	Enchanted Land	04/91	42	Action	Hunt for Red October, The	04/91	50	Action
4D Sports Boxing	04/91	66	Action	Cardinal of the Kremlin, The	05/91	52	Strategie	Encounter	06/91	16	Action	* Hunt for Red October, The (Game Boy)	10/91	125	Action
7 Colors	12/91	131	Strategie	* Carrier Command	10/91	96	Strategie	England Championship Special	09/91	17	Sport	Hunter	10/91	42	Action
9 Lives	12/91	56	Action	Carthage	02/91	69	Action	Englisch I/II	02/91	56	Anwender	Hydra	05/91	114	Blickpunkt
A 320 Airbus	12/91	16	Blickpunkt	Cash	09/91	71	Strategie	* Enterprise	05/91	34	Action	Hydra	07/91	53	Action
Action Stations	06/91	64	Strategie	Casinotrup Castle II	11/91	78	Strategie	Eswat	02/91	154	Action	I play 3D Soccer	02/91	112	Sport
Actraiser (Super Famicom)	03/91	119	Action	Castelian (GB)	12/91	160	Action	European Journeys	04/91	52	Blickpunkt	Icerunner	09/91	55	Action
Addicted to FunRainbow Collection	11/91	45	Kompilat.	* Castle of Illusion (Game Gear)	07/91	118	Action	Exile	11/91	180	Action	Ilyad	06/91	32	Action
Advanced Destroyer Simulator	02/91	50	Blickpunkt	* Castle of Illusion (Master System)	05/91	126	Action	* Exterminator	02/91	93	Action	In Your Face (Game Boy)	07/91	125	Sport
Advanced Destroyer Simulator	05/91	69	Strategie	Castles	10/91	18	Strategie	Extreme	09/91	98	Action	Ingeniörssoftware	01/91	30	Anwender
* Advanced Tactical Fighter II	01/91	62	Action	Castlevania Adventure, The (Game Boy)	05/91	118	Action	* Eye of the Beholder	05/91	30	Adventure	Insects in Space	04/91	79	Action
* Adventures of Jackie Chan	04/91	90	Action	Castlevania II (GB)	12/91	157	Action	F15 Strike Eagle II	09/91	52	Strategie	Inspektor Griffu	02/91	120	Kopfnuß
Aero Blaster (Mega Drive)	05/91	126	Action	Ceasars Palace (Game Boy)	10/91	126	Strategie	* FZero (Super Famicom)	02/91	106	Action	International Ice Hockey	05/91	46	Sport
* Aero Blaster (PC Engine)	02/91	101	Action	Celtic Legends	12/91	48	Strategie	F1 G.P. Circuits	10/91	47	Sport	International Karate (Game Boy)	07/91	122	Action
AfrikaKorps	10/91	56	Strategie	Centerbase	06/91	35	Blickpunkt	F1 Grand Prix Circus '91 (PC Engine)	11/91	140	Sport	Iron Sword Wizards & Warriors II (NES)	07/91	113	Action
Aircraft & Scenery Designer	03/91	68	Anwender	Rome (Mega Drive)	10/91	116	Strategie	* Fantasy World Dizzy (Game Gear)	10/91	122	Action	Ishido (Mega Drive)	04/91	89	Strategie
Airline	12/91	60	Strategie	Century	01/91	74	Action	Fantasy Zone	03/91	48	Action	Ivan "Ironman" Stewart's Super Off Road	01/91	47	Sport
* Airline Transport Service	04/91	69	Strategie	Challenge Golf	10/91	33	Sport	(Game Gear)	10/91	122	Action	* Jahangir Khan W.C.H. Squash	07/91	40	Sport
* Aleste (Sega Mega)	03/91	118	Action	Challenge Golf (ST)	12/91	121	Sport	Fastest 1 (Sega Mega)	11/91	144	Sport	Jaleco Rally Big Run (Super Famicom)	07/91	117	Action
Alien Drug Lords	04/91	43	Adventure	Challengers	03/91	16	Action	Fastest Lap (Game Boy)	09/91	127	Sport	James Pond (Mega Drive)	06/91	118	Action
Alien Storm (Sega Mega)	11/91	144	Action	Champion of the Raj	09/91	50	Strategie	Fastmenü Plus 2.2	04/91	82	Anwender	* Je finis - Tu finis	06/91	108	Anwender
* Alpha Waves	01/91	45	Action	Championship Run	02/91	48	Strategie	Fatal Labyrinth (Mega Drive)	06/91	121	Action	* Jet Fighter II	07/91	54	Strategie
Altered Destiny	01/91	72	Adventure	Chaos in Andromeda	09/91	70	Adventure	Fate - Gates of Dawn	05/91	10	Blickpunkt	Jewel Master (MD)	12/91	140	Action
Amigo 1/91	03/91	41	Anwender	Charlie	11/91	36	Strategie	Fategates Of Dawn	11/91	60	Adventure	x Jimmy Whites	12/91	50	Strategie
Animation Studio, The	05/91	44	Anwender	Chase H.Q. (Game Boy)	04/91	89	Action	Fatman (Sega Mega)	01/91	104	Action	* Joe Montana Football (Mega Drive)	10/91	118	Sport
Apprentice	06/91	52	Action	Chase H.Q. II	02/91	13	Action	Feudal Lords	05/91	100	Strategie	* John Madden Football (Sega Mega)	02/91	104	Sport
Arachnophobia	10/91	17	Action	Chemicon	07/91	154	Strategie	Filekat 2.0	04/91	80	Anwender	Jones in the Fast Lane	01/91	42	Strategie
Arcade Smash Hits	05/91	46	Action	x Chequered Flag (Lynx)	11/91	155	Sport	Final Command	02/91	68	Adventure	Judge Dredd	04/91	61	Action
Arch Rivals (NES)	11/91	145	Sport	Chessmaster, The (Game Boy)	05/91	121	Strategie	* Final Fantasy Legend, The (Game Boy)	06/91	124	Adventure	* Junction (Mega Drive)	06/91	116	Strategie
Armada & Borodino	12/91	136	Strategie	* Chocks Away Mark 2	05/91	8	Strategie	* Final Fight (Super Famicom)	03/91	116	Action	* Jungle Jim	06/91	62	Action
Armalyte (ST)	12/91	121	Action	Chrono Quest 2	02/91	127	Kopfnuß	Final Match Tennis	06/91	6	Sport	Jupiter's Masterdrive	03/91	109	Sport
Armour Alley	11/91	76	Action	Chuck Rock	05/91	101	Blickpunkt	Final Soldier (PC Engine)	10/91	122	Action	Kamikaze	02/91	66	Action
Armour Geddon	07/91	93	Action	* Chuck Rock	06/91	56	Action	Final Whistle	04/91	36	Sport	Kathedrale	07/91	44	Blickpunkt
Arrow Flash (Sega Mega)	01/91	106	Action	Chuck Yeager's AFT	03/91	92	Oldie	Finale	02/91	70	Action	Kengi	05/91	56	Strategie
Atomic RoboKid	01/91	76	Action	* Chuck Yeagers	07/91	18	Strategie	Fire Shark (Sega Mega)	01/91	100	Action	Kengilon	11/91	45	Blickpunkt
Atomic RoboKid (Sega Mega)	03/91	112	Action	Air Combat	12/91	134	Action	First Samurai	07/91	28	Blickpunkt	Kick Boxing (PC Engine)	12/91	144	Sport
Atomino	05/91	16	Strategie	Cobra	06/91	34	Strategie	Fish Dude (Game Boy)	09/91	127	Action	Kinetic Connection (Game Gear)	10/91	117	Strategie
Augusta Golf (Super Famicom)	07/91	118	Sport	Cohort	09/91	124	Strategie	Flames of Freedom	01/91	32	Blickpunkt	King's Bounty (Mega Drive)	09/91	115	Strategie
Awesome	02/91	34	Action	Columns (PC Engine)	06/91	74	Strategie	Flicky (Mega Drive)	07/91	114	Action	* King's Quest V	02/91	8	Adventure
Axis (Sega Mega)	01/91	110	Action	Command HQ	12/91	128	Adventure	Flight of the Intruder (AM)	12/91	123	Strategie	Kings Quest 5	12/91	123	Adventure
Back to the Future III	06/91	36	Action	Conan the Cimerian	01/91	136	Strategie	Football Simulation	01/91	98	Sport	Kitchen Panic (Game Boy)	10/91	128	Action
Back to the Golden Age	02/91	38	Action	Conflict: Middle East	10/91	110	Strategie	Forest Wardener (Mega Drive)	09/91	116	Action	Knight of the Sky	02/91	60	Strategie
Backgammon Royal	06/91	94	Strategie	* Contra	04/91	88	Action	Formula 1	12/91	130	Sport	Krakout	11/91	118	Oldie
Backgammon	04/91	48	Strategie	Corporation (PC)	12/91	126	Adventure	Fortress of Fear (Game Boy)	03/91	113	Action	Kuu-ga Operation Code	12/91	142	Action
Badlands Pete	03/91	52	Action	Cortizone	04/91	67	Adventure	Fountain of Dreams	01/91	40	Adventure	Vapor Trail	12/91	142	Action
Bandit Kings of China	07/91	72	Strategie	Cougar Force	02/91	46	Action	Freddie Funky Fuzz Balls	04/91	93	Action	Kung Fu Master (Game Boy)	07/91	122	Action
Bare Knuckle (Sega Mega)	11/91	143	Action	* Countdown	03/91	30	Adventure	Freddie Funky Fuzz Balls	11/91	162	Microwelle	* La Monde des Affaires en francais	06/91	109	Anwender
Battle Bound	06/91	41	Action	* Covert Action	01/91	41	Adventure	Fremdsprachentrainer Englisch	06/91	110	Strategie	Lakers vs. Celtics	06/91	117	Sport
Battle Bull (Game Boy)	05/91	120	Action	Crash Course	02/91	25	Action	Fremdsprachentrainer Spanisch	07/91	110	Anwender	* Larry 3 (deutsch)	04/91	14	Adventure
* Battle Command	02/91	94	Action	Crazy Sue/Sub Rallye	01/91	134	Action	Frenetic	11/91	57	Action	Last Battle	12/91	38	Action
Battle Golfer (Mega Drive)	05/91	121	Sport	Create a Shape V2.0	03/91	36	Anwender	Full Blast	04/91	60	Action	Last Ninja III	09/91	129	Action
Battle Isle	12/91	48	Strategie	Creatures	03/91	47	Action	Gain Ground	04/91	84	Action	Latein Grundwortschatz	03/91	126	Anwender
Battle Squadron (Sega Mega)	02/91	103	Action	Crime does not pay	09/91	68	Adventure	Galactic Empire	03/91	66	Adventure	* Latein Zeltentrainer	04/91	53	Education
Battle Storm	03/91	88	Action	Crime Time	01/91	84	Adventure	* Galleons of Glory	05/91	18	Strategie	Le Francois Debutants (PC Engine)	09/91	120	Action
Battle Unit Zeoth (Game Boy)	11/91	158	Action	Crime Wave	05/91	54	Action	x Game Boy Wars (Game Boy)	11/91	157	Strategie	Legion (PC Engine)	02/91	107	Action
Battlemaster (PC)	12/91	122	Action	Cronicles of Omega	12/91	69	Action	Gateway To The Savage Frontier	11/91	30	Adventure	* Leisure Suit Larry 5	12/91	42	Adventure
Beast Busters	11/91	62	Action	Crown	03/91	87	Action	Gauntlet II	12/91	160	Action	Lemmings	01/91	8	Blickpunkt
Betrayal	01/91	32	Blickpunkt	Cruise For A Corpse	11/91	80	Adventure	Gauntlet II (NES)	10/91	116	Action	* Lemmings	04/91	6	Strategie
Betrayal	05/91	68	Strategie	* Crystals of Arborea	06/91	46	Anwender	Gazza II	03/91	64	Sport	Lethal Excess	09/91	47	Blickpunkt
Big Box	02/91	112	Action	Cubulus	06/91	48	Strategie	Geisha	02/91	14	Action	Lethal Zone	10/91	55	Action
Big Box	07/91	63	Action	Cybercon III	09/91	12	Action	Gemx	04/91	99	Strategie	* LexiCross	06/91	30	Strategie
* Big Business	04/91	76	Strategie	Cyraid (Game Boy)	07/91	124	Action	Germ Crazy	09/91	42	Strategie	* Life & Death II	09/91	46	Strategie
* Big Vic	10/91	62	Anwender	Damocles Mission Disk	02/91	95	Blickpunkt	Gettysburg	12/91	132	Strategie	* Life & Death II - The Brain	04/91	70	Strategie
Bigfoot (NES)	07/91	116	Action	* Dangerous Seed (Mega Drive)	05/91	124	Action	Ghengis Khan	05/91	74	Strategie	Lightspeed	01/91	43	Adventure
Bill & Ted's excellent Adventure	10/91	98	Action	Darius II (Sega Mega)	03/91	123	Action	Ghost Battle	07/91	60	Action	Line of Fire	03/91	57	Action
Bill & Ted's excellent Adventure	12/91	142	Action	Darius Twin (Super Famicom)	07/91	116	Action	Ghost Chaser	05/91	98	Action	* Links	04/91	8	Sport
Bill & Ted's excellent Adventure (GB)	12/91	155	Action	Dark Spyre	04/91	78	Adventure	Ghostbusters II (Game Boy)	01/91	101	Action	Locomotion	06/91	62	Action
Billiards Simulator II	09/91	34	Strategie	Darkman	10/91	72	Action	Ghouls 'n' Ghosts (SEGA Master)	09/91	116	Action	Loderunner	05/91	110	Oldie
Blade Warrior	01/91	68	Action	* Das Boot	03/91	58	Strategie	Globetrotter	01/91	12	Action	Logical	06/91	63	Blickpunkt
Blades Of Steel (GB)	12/91	160	Sport	Davis Cup (PC Engine)	12/91	141	Sport	Glücksrad	06/91	44	Strategie	* Logical	07/91	34	Strategie
* Block Out (Lynx)	04/91	86	Strategie	* Death Knights of Krynn	05/91	12	Adventure	Go!	06/91	94	Strategie	x Long Raiser (Sega Mega)	11/91	152	Strategie
Blockout (Mega Drive)	10/91	116	Strategie	Defender II	03/91	59	Action	Go! Go! Tank (Game Boy)	10/91	126	Action	* Loopz (Game Boy)	06/91	123	Strategie
* Blue Max	02/91	30	Strategie	Demon Wars	04/91	156	Action	* Gods	05/91	42	Action	Lorna	04/91	111	Action
Blues Brothers	12/91	46	Action	Demoniak	04/91	46	Blickpunkt	Golden Axe	02/91	44	Action	Lotus Turbo Challenge 2	11/91	32	Blickpunkt
Bonanza Bros. (Mega Drive)	09/91	116	Action	Demoniak	06/91	38	Adventure	* Golden Axe Warrior (SEGA Master)	09/91	118	Adventure	Lupin the Third (Game Boy)	01/91	102	Action
Bonk's Adventure 2 (PC Engine)	10/91	118	Action	Denver Presente	05/91	131	Education	Goldrush	04/91	60	Action	Lupo Alberto	04/91	111	Action
* Booly	09/91	18	Strategie	Der Preis ist heiß	07/91	61	Strategie	Goofy und der phantastische Schnellzug	03/91	128	Anwender	M1 Abrams Battletank (Sega Mega)	11/91	154	Strategie
* Boomer's Adventure in Asmik World (Game Boy)	09/91	128	Action	Deutisch '92	09/91	110	Education	* Gradus III (Super Famicom)	03/91	115	Action	Mad TV	07/91	136	Blickpunkt
* Boulderdash (Game Boy)	06/91	126	Action	Deutsch III	05/91	92	Anwender	* Great Courts II	03/91	60	Sport	x Mad TV	11/91	66	Strategie
Brain Artifice	10/91	57	Strategie	Devilish (Game Gear)	11/91	142	Action	Gremilins 2 (NES)	11/91	145	Action	Magic Candle	07/91	38	Adventure
Brainblaster	07/91	74	Strategie	Dexterity	06/91	122	Strategie	x Gunship 2000	11/91	64	Strategie	Magic Pockets	11/91	49	Action
Brat	05/91	72	Blickpunkt	Dexterity (Game Boy)	06/91	122	Strategie	Hägar	09/91	74	Action	Magic Serpent	06/91	54	Action
Bridge Tutor	07/91	97	Strategie	Dick Tracy	02/91	79	Action	Halley Wars (Game Gear)	11/91	142	Action	* Manchester United Europe	09/91	62	Sport
Brigade Commander	12/91	130	Strategie	Dick Tracy (Mega Drive)	05/91	120	Action	Hard Drivin' (Lynx)	12/91	144	Action	Mario Andretti's Racing Challenge	07/91	12	Sport
* Broker King	10/91	30	Strategie	Die 3erReihe	04/91	74	Action	* Hard Drivin' (Sega Mega)	03/91	114	Sport	Marion Dreams	09/91	107	Adventure
Bubble Bobble	12/91	66	Oldie	Die Erben des Throns	02/91	42	Strategie	Hard Drivin' II	04/91	30	Action	Marus Mission (Game Boy)	07/91	123	Action
* Bubble Bobble (Game Boy)	07/91	123	Action</												

Gesammelte Werke ASM 1/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Megatraveller	07/91	9	Adventure
Mercenary Force (Game Boy)	11/91	158	Action
* Merchant Colony	06/91	98	Strategie
Mercs	09/91	56	Action
* Metal Masters	04/91	58	Action
Metal Mutant	10/91	32	Action
Metal Stoker (PC Engine)	11/91	148	Action
* Mickey Mouse - Castle of Illusion	03/91	6	Action
x Mickey's Dangerous Chase (Game Boy)	11/91	156	Action
Microprose Golf	12/91	134	Sport
* Midwinter II	07/91	55	Strategie
* MIG29 Fulcrum	01/91	132	Strategie
Mig29 M Super Fulcrum	12/91	70	Strategie
Mig29 Soviet Fighter	06/91	67	Action
x Might & Magic III	12/91	6	Adventure
Might & Magic: Gates to another World (Mega Drive)	09/91	119	Adventure
* Mighty Bombjack	04/91	136	Action
Modularer Sprachlehrgang Englisch	09/91	110	Education
Monopoly	09/91	36	Strategie
Monster Business	07/91	10	Action
Monster Pack Vol.1	06/91	96	Action
Moon Patrol	09/91	112	Oldie
* Moonbase	04/91	72	Strategie
Moonshine Racers	05/91	70	Blickpunkt
Moonshine Racers	06/91	8	Action
Motoroad II (PC Engine)	09/91	114	Action
Ms. PacMan	07/91	111	Oldie
MS. Pacman (Lynx)	01/91	101	Action
Murders in Space	01/91	76	Adventure
Music Master	09/91	34	Anwender
Mysterious Worlds	03/91	62	Action
Mysterium (GB)	12/91	162	Adventure
* Mystic Hunter (Mega Drive)	07/91	112	Action
Mystical	02/91	65	Action
Mystical Ninja (Super Famicom)	11/91	151	Action
* Napoleon	06/91	40	Strategie
NARC	03/91	53	Action
Narco Police	01/91	136	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals	06/91	16	Action
Navy Seals (GB)	12/91	158	Action
* Nebulus 2	10/91	46	Action
Necronom	12/91	56	Action
Nemesis II (GB)	12/91	154	Action
x Nemesis II (GB)	12/91	154	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Action
NFL Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
x NHL Hockey (Sega Mega)	11/91	6	Sport
Nightshift	02/91	40	Action
Ninja Adventure (Game Boy)	01/91	106	Action
Ninja Gaiden (Lynx)	04/91	86	Action
Ninja III	04/91	16	Blickpunkt
Ninja Rabbits	06/91	96	Action
Ninja Turtles (Game Boy)	01/91	112	Action
Nintendo Worldcup (Game Boy)	09/91	126	Sport
No Exit	01/91	94	Action
Nobunaga's Ambition II	11/91	54	Strategie
Nobunaga's Ambition (Game Boy)	09/91	127	Strategie
O.B.Y. 1	07/91	63	Blickpunkt
O.B.Y. 1	10/91	32	Strategie
Obitus	03/91	73	Adventure
Oil's Well	02/91	59	Action
Oktaalyzer	07/91	95	Anwender
* On the Road	01/91	96	Strategie
Onslaught (Sega Mega)	11/91	139	Action
Ooops up	01/91	14	Action
Operation Desert Storm Scenario Disk	10/91	66	Strategie
Operation Harrier	01/91	70	Action
Operation Stealth - Letzter Teil	02/91	136	Kopfnuß
Orbit 2000	06/91	62	Action
Out Run (Game Gear)	11/91	150	Action
Out Run (Mega Drive)	11/91	146	Action
Out Run (PC Engine)	03/91	120	Action
Outrun Europa	11/91	65	Blickpunkt
Outzone	06/91	17	Blickpunkt
Outzone	07/91	8	Action
Over The Net	11/91	48	Sport
Over the Net (AM)	12/91	124	Sport
P.P Hammer and his pneumatic Weapon	06/91	12	Action
PacMan (Game Boy)	11/91	158	Action
Pacmania (SEGA Master)	09/91	157	Action
Paint me a Story	10/91	94	Anwender
* Panza KickBoxing	01/91	138	Sport
Paperboy (Game Boy)	05/91	122	Action
* Parodius (Game Boy)	06/91	126	Action
PCSkat	10/91	66	Strategie
Penthouse	04/91	12	Strategie
Pepe Hammer	04/91	95	Blickpunkt
* PGA Tour Golf (Mega Drive)	06/91	118	Sport
Phantasie III: the Wrath of Nickademus	10/91	112	Oldie
Phantasy Star III (Mega Drive)	10/91	120	Adventure
Pilot Wings (Super Famicom)	03/91	120	Action
Play Action Football (Game Boy)	05/91	134	Sport
Pole 500	01/91	92	Sport
x Police Quest 3	12/91	14	Adventure
Ponkotsu Tank (Game Boy)	05/91	123	Action
x Pools of Darkness	12/91	68	Adventure
Popeye 2	09/91	131	Action
Populous (SM)	12/91	152	Strategie
Populous (Super Famicom)	07/91	117	Action
Pot Panic	11/91	78	Strategie
Power Eleven (PC Engine)	11/91	145	Sport
Power Up	07/91	14	Action
* PowerMonger	02/91	6	Strategie
Powerplay	02/91	82	Action
Predator II	07/91	70	Action
Prehistoric Tale, A	04/91	100	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Prehistorik	07/91	159	Action
* Premier Collection	05/91	96	Action
Pro Soccer (SF)	12/91	146	Sport
Pro Sport Challenge	07/91	52	Sport
Protector (NES)	03/91	117	Action
Proflight	02/91	116	Strategie
* Projekt Prometheus	02/91	12	Adventure
* Puzznic (NES)	05/91	128	Strategie
QBillon (Game Boy)	10/91	129	Strategie
Quadrel	02/91	81	Strategie
* Quest for Glory II: Trial by Fire	01/91	46	Adventure
* RType (Game Boy)	06/91	124	Action
RTYPE II	10/91	42	Action
R.B.I. II Baseball	10/91	34	Sport
Radarmission (Game Boy)	02/91	108	Strategie
Radio controlled Racer	10/91	96	Action
Raiden Trad (Sega Mega)	11/91	150	Action
Railroad Tycoon (ST)	12/91	122	Strategie
Ralf Glau Edition	06/91	59	Strategie
Rambo III	10/91	97	Action
Ranx	02/91	68	Action
Rasende Reporter	09/91	54	Blickpunkt
Rasende Reporter	11/91	50	Strategie
RC Aero Chopper	06/91	68	Strategie
Rectangle	09/91	38	Action
* Red Baron	03/91	40	Strategie
Reederei	03/91	67	Strategie
Renegade Legion			
Interceptor	02/91	36	Strategie
Return of Medusa	05/91	65	Blickpunkt
Return of Medusa, The Revelation !	10/91	134	Strategie
	04/91	64	Strategie
* Rise of the Dragon	03/91	54	Adventure
Rise of the Dragon (AM)	12/91	126	Adventure
Risk it	09/91	154	Microwelle
Road Rash (MD)	12/91	140	Action
Robin Hood	12/91	121	Adventure
Robo Squash	04/91	89	Action
Robocop (Game Boy)	06/91	123	Action
Rockman World (GB)	12/91	156	Action
Rodland	10/91	70	Blickpunkt
Rodland	12/91	58	Action
Rolan's Curse	05/91	119	Action
Rolan's Curse (Game Boy)	05/91	119	Action
Rolling Ronny	10/91	62	Action
Rolling Ronny (64)	12/91	124	Action
Rolling Ronny (ST)	12/91	126	Action
Rules Of Engament	11/91	44	Strategie
Run the Gauntlet	10/91	97	Action
Rygar	04/91	85	Action
S.T.U.N. Runner	02/91	82	Action
S.T.U.N. Runner (Lynx)	12/91	144	Action
Saint Dragon (PCEngine)	03/91	124	Action
Saint Sword (Sega Mega)	11/91	154	Action
Saloon Cars	12/91	76	Strategie
Sands Of Fire	11/91	74	Strategie
Second Front	02/91	42	Strategie
* Secret Missions 2			
Crusade	10/91	74	Strategie
Secret Weapons Of The Luftwaffe	11/91	18	Strategie
Security Alert	07/91	98	Action
Sega Master Mix	01/91	33	Action
Serpent (Game Boy)	09/91	125	Action
Sexy Droids	04/91	50	Blickpunkt
Shadow Blasters (Mega Drive)	05/91	122	Action
Shadow Dancer	09/91	56	Action
* Shadow Dancer (Sega Mega)	02/91	106	Action
Shadow Sorcerer	09/91	157	Blickpunkt
* Shanghai	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Game Boy)	06/91	123	Strategie
* Shanghai (Lynx)	04/91	85	Strategie
Shanghai II	04/91	113	Strategie
Shanghai II (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Sharkey's Moll	09/91	160	Action
Shi Kin Joh (Mega Drive, Game Gear)	09/91	123	Strategie
Shiftrix	06/91	45	Blickpunkt
Shiftrix	07/91	42	Strategie
x Shining in the Darkness (MD)	12/91	138	Action
Shinobi	12/91	76	Action
* Shinobi (Game Gear)	09/91	120	Action
Shooting Stars	04/91	73	Action
Shuffle	03/91	64	Strategie
Sidmon II	01/91	66	Anwender
Sim City (Famicom)	09/91	119	Strategie
Sim City Architecture I/II	03/91	110	Strategie
* Sim City/Populous	06/91	12	Strategie
Skat 2000	09/91	155	Microwelle
Skate or Die: Bad n Rad	04/91	92	Action
Skull & Crossbones	05/91	114	Blickpunkt
Skull & Crossbones	06/91	8	Action
Skystrike +	01/91	84	Action
SNAKE RATTLE 'N ROLL (NES)	01/91	104	Action
Snow Bros. (Game Boy)	09/91	126	Action
Snowball in Hell	06/91	62	Action
Soccer (Lynx)	10/91	120	Blickpunkt
Soccer Mania	03/91	17	Sport
* Software Edition Vol.1	05/91	28	Action
Sokoban (Game Gear)	09/91	122	Strategie
Solomon's Club (Game Boy)	09/91	126	Action
* Sonic the Hedgehog	10/91	6	Action
* Sorcerers get all the Girls	03/91	18	Adventure
Soul Crystal	05/91	65	Blickpunkt
Space 1889	03/91	125	Blickpunkt
Space Assault	05/91	67	Action
Space Quest III (deutsch)	03/91	73	Adventure
* Space Quest IV	05/91	6	Adventure
Spaceball	09/91	155	Microwelle
Speedball 2	12/91	120	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Star Control (Mega Drive)	10/91	124	Strategie
Star Sage I	06/91	58	Adventure
Starflight 2 (Amiga)	12/91	120	Adventure
Startrader	07/91	16	Strategie
* Stellar 7	02/91	110	Action
Stormball	07/91	14	Action
Stormlord (Sega Mega)	11/91	146	Action
Stratego	02/91	46	Strategie
Street Hockey	01/91	12	Sport
Street Smart (Sega Mega)	11/91	154	Action
Street Sports	04/91	60	Sport
Strider II	01/91	134	Action
Strike II	12/91	40	Action
Striker	03/91	96	Sport
Stundenglas, Das	04/91	128	Kopfnuß
Summer Camp	03/91	56	Action
Super Airwolf (Mega Drive)	09/91	115	Action
Super Cars II	04/91	63	Blickpunkt
Super Cars II	06/91	47	Action
Super Golf (Game Gear)	09/91	122	Sport
* Super Mario World (Super Famicom)	02/91	99	Action
Super Monaco G.P.	06/91	53	Sport
Super Off Road (NES)	03/91	113	Sport
Super Professional Baseball! (Super Famicom)	10/91	114	Sport
Super RType (Super Famicom)	11/91	138	Action
Super R.C. Pro AM (GB)	12/91	158	Action
Super Volleyball (Mega Drive)	05/91	118	Sport
* Superskweek	01/91	92	Action
Swap	04/91	114	Strategie
Swap	12/91	71	Strategie
* Switchblade II	07/91	46	Action
Swiv	05/91	48	Action
Sword of Sodan (Sega Mega)	03/91	114	Action
Sword of Vermillion (Sega Mega)	03/91	122	Adventure
Swords and Serpents (NES)	12/91	146	Adventure
* Tactic (Archimedes)	07/91	36	Action
Tail'Gator (GB)	12/91	156	Action
Take a Trip to Britain	02/91	58	Anwender
Tangram	07/91	62	Strategie
Team Suzuki	03/91	10	Sport
* Team Yankee	01/91	54	Strategie
Technocop	04/91	92	Action
Teenage Mutant Hero Turtles	02/91	76	Action
Tenage Mutant Hero Turtles - World Tour	03/91	87	Anwender
Terminator 2	12/91	127	Action
Terran Envoy	02/91	113	Strategie
Test Drive III	01/91	123	Sport
The Adventures of Robin Hood	11/91	46	Adventure
The Amazing Spiderman	02/91	80	Action
The Amazing Spiderman (Game Boy)	03/91	124	Action
The Ball Game	09/91	92	Strategie
The Bard's Tale II	01/91	130	Oldie
The Basket Manager	12/91	116	Sport
The Big Deal	11/91	36	Strategie
The Businessman	01/91	30	Anwender
* The Centauri Alliance The Charge Of The Light Brigade	03/91	70	Adventure
The Crescent Hawk's Revenge	11/91	74	Strategie
	02/91	18	Strategie
* The Dark Heart of Uukrul	02/91	109	Adventure
The Executioner	11/91	48	Action
The Famous Five 1 - Five on a Treasure Island	09/91	66	Adventure
The Final Battle	01/91	133	Adventure
The Final Conflict	02/91	42	Strategie
The Final Day	03/91	38	Action
The Fool's Errand	02/91	31	Strategie
The Keys to Maramon	07/91	60	Adventure
The Killing Cloud	06/91	50	Action
* The Lord of the Rings	03/91	32	Adventure
The Power	03/91	88	Strategie
* The Power Pack	01/91	66	Sport
The Punisher (GB)	12/91	155	Action
* The Savage Empire	03/91	46	Adventure
The Secret Cave	09/91	154	Microwelle
* The Secret of Monkey Island	02/91	10	Adventure
The Sword and the Rose	03/91	68	Action
The Terminator	11/91	13	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
The Traveller	02/91	57	Anwender
The Ultimate Ride	02/91	11	Sport
Their finest Missions	10/91	74	Strategie
Think	04/91	94	Blickpunkt
Think Cross	10/91	111	Strategie
Think Twice	04/91	48	Strategie
Tiger Heli (Mega Drive)	05/91	126	Action
* Tilt!	07/91	52	Strategie
x Time Quest	11/91	182	Action
TimeComposer	05/91	96	Anwender
* Toki	07/91	6	Action
Tony La Russas ultimate Baseball	12/91	132	Sport
Torpedo Range (Game Boy)	09/91	125	Action
Total Recall	03/91	52	Action
Tournament Golf	02/91	114	Sport
Tower Fra	02/91	38	Strategie
Toyota Celica GT Rallye	01/91	80	Sport
Traders	10/91	54	Strategie
Traders (ST)	12/91	124	Strategie
Trampoline Terror	04/91	86	Action
Traps 'n' Treasures	05/91	64	Blickpunkt
* Tunnels & Trolls	01/91	44	Adventure
Turbo Sub (Lynx)	12/91	151	Action
Turn 'n' Burn	05/91	98	Action
Turn It II	12/91	46	Strategie
Turrican II	01/91	140	Blickpunkt
* Turrican II	03/91	72	Action
Ultima III	04/91	116	Oldie
Ultima VI	04/91	125	Kopfnuß
Ultima VI - Letzter Teil	02/91	130	Kopfnuß
Ultima VI - Teil IV	01/91	142	Kopfnuß
Ultimate Chess Challenge (Lynx)	07/91	114	Action
Ultimate Intro Studio	12/91	136	Anwender
Ultraman (Famicom)	09/91	115	Action
* UMS II	06/91	14	Strategie
x Utopia	12/91	44	Strategie
Valis III (PCEngine)	02/91	102	Action
Venom Wing	01/91	82	Action
Verytex	07/91	113	Action
Verytex (Mega Drive)	07/91	113	Action
Virtual Reality Vol.1	11/91	62	Kompilat.
Viz - The Game	06/91	99	Action
Vokabeltrainer Italienisch	05/91	91	Anwender
Vokabeltrainer Latein	09/91	96	Education
Volfied (Mega Drive)	06/91	118	Action
Volley Fire (Game Boy)	05/91	130	Action
x Vroom	12/91	82	Sport
Warbirds (Lynx)	07/91	117	Action
Warlock the Avenger	03/91	12	Action
* Warlords	04/91	68	Strategie
WarnUp	11/91	15	Sport
Warzone	07/91	49	Blickpunkt
Warzone	09/91	92	Action
Wayne Gretzky Hockey II	03/91	44	Sport
Where in Europe is Carmen Sandiego?	01/91	86	Adventure
White Magic	06/91	65	Action
* Wing Commander	02/91	117	Strategie
x Wing Commander II	12/91	36	Action
Winzer	10/91	44	Strategie
* Wizardry 6 - Bane of the Cosmic Forge	03/91	8	Adventure
Wonderboy III (Sega Mega)	03/91	112	Action
* Wonderland	01/91	6	Adventure
World Championship Boxing Manager	04/91	62	Strategie
* World Championship Soccer	02/91	28	Sport
World Class Rugby	10/91	70	Blickpunkt
World Cup Italia '90 (Sega Master)	02/91	108	Sport
Wortschatztrainer/Rätsel	04/91	75	Education
Wrath of the Black Manta (NES)	05/91	128	Action
Wrath of the Demon	02/91	16	Action
Wreckers	09/91	60	Action
Wrestle War (Sega Mega)	11/91	140	Sport
Wrestleball (Mega Drive)	05/91	119	Sport
x WWF Superstars (Game Boy)	11/91	157	Sport
Xiphos	01/91	70	Action
Yancha Mura (Game Boy)	11/91	160	Action
* ZOut	01/91	14	Action
Zany Golf (Sega Mega)	03/91	114	Sport
Zarathustra	03/91	62	Action
Zeliard	03/91	47	Action
Zero Wing (Sega Mega)	11/91	139	Action
Zirix	09/91	72	Action
Zone Warrior	11/91	179	Action
Zam	06/91	66	Strategie

Hier vergessenerweis' die Winner aus ASM 8/9 vom Techno-Plus-Wettbewerb (tausendmal sorry!):

1. Preis: Adolf Nowak, 6330 Wetzlar
2. Preis: Henning Hogrefe, 3050 Wünstorf
3. Preis: Marco Brauch, 6840 Lampertheim
4. Preis: Christian Kopp, 6349 Mittenaar
5. Preis: Christian Frage, 4800 Bielefeld 14
6. Preis: Stefan Morener Reich, 8500 Nürnberg 90
7. Preis: Cliff Kapatais, A - 1238 Wien
8. Preis: Frank Eisler, 4763 Ense 2
9. Preis: Birgit Slacik, 7300 Esslingen 1
10. Preis: Ursula Hilgemann, 4400 Münster
11. Preis: Reinhold Grün, 8771 Esselbach
12. Preis: Roland Bardsoi, 8000 München 70
13. Preis: Markus Steinbach, 4422 Ahaus
14. Preis: Rene Sinn, 6369 Nidderau 5
15. Preis: Michael Hensch, 4740 Oelde - Lette
16. Preis: Norbert Palka, 7631 Meißenheim
17. Preis: Uwe Konnerth, 5276 Wiehl 3



1000

Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.: (04 21) 30 23 45

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.

Konsole Mio, Charly Kullessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.

Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Soft & Sound, Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.

Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 03) 2 62 51.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75

5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT	66/67	GUNIA-VERLAG	103	MULTI-MEDIA-SOFT	158	SYKOSOFT	155
ARBIROSOFT	73	GROSS ELECTRONIC	69	PSYGNOSIS	111,113,115,117,119,121	TOP4	159
ASTRO-VERSAND	157	HAMO	21	RICHARTZ	153	TOPSOFT	160
ATARI	55	HEIDAK	28/29	RUSHWARE	13,99,127	TRAUMFABRIK	43
BACHEM	160	JOYSOFT	23	SCHLICHTING	159	TRONIC-VERLAG	81,85,95, 105,107,122,123,135,147,163,178
BACHLER	25	KAROSOFT	79	SCOOTER SOFT	156	TS DATENSYSTEME	16/17
BOMICO	11,15,33/34,39,45,75,87,180	KONAMI	141,143	SOFT-EXPRESS	93	UNITED SOFTWARE	179
CATSOFT	133	KORONA-SOFT	133	SOFT & SOUND	27	VIRGIN GAMES	129
CPVERLAG	51,52/53,97,166/167	KRANZ, THEO	139	SOFTWARE CORNER	145	WIAL	83
DIGITAL MARKETING	137	LIFETIMES	154	SOFTPOWER	156	WONDERLAND	47
ENTERTAINMENT INTERNATIONAL 2		M & B HARD & SOFTW.	153	SOFTWARE WORLD OSUNA	154	WUNSCH	155
FLASHPOINT	131	MALETZIBIS -GAMES-	157	STAR MICRONICS	59		
FUNNY SOFTWARE	63	MICROPROSE	90/91,173	SOFTWARE-MANIACS	43		
FUNTASTIC	101	MÜLLER-COMPUTER-SOFTWARE	31	STEIRERFUNK	161		

General- karte

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (0 69) 8 00 47 03 - 99

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.

TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.

Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

O-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hayerswerda.

O-8000

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojlliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

... in
der
2.92

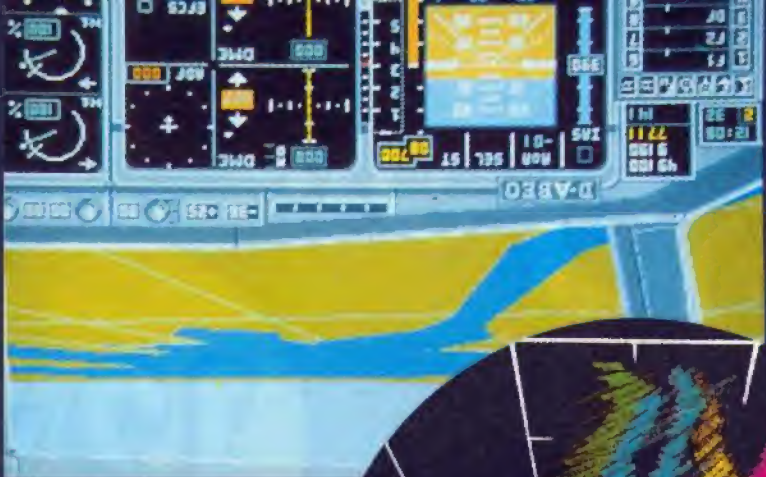
BYE & BUY THE NEXT...

Da steht ihr Kopf!

Im Februar geht's rund. Jede Menge toller Titel vertreiben den Winterschlaf. Infogrammes schlägt mit ADVANTAGE TENNIS auf. Ob es so pfeilschnell abgeht wie der AIRBUS A-320? ● Scharf geschossen wird auch bei Sierra: CONQUESTS OF THE LONG-BOW – das neue Robin-Hood-Kapitel rollt an. ● Lord British privat: Was brodeln in ORIGINS Hexenkessel? Wir schauen hinter die Kulissen. ● Jaa, er ist wieder da! Wer? Na, der BEHOLDER natürlich! Pünktlich zum Februarheft serviert unsSSI Teil 2: LEGEND OF DARKMOON. ● Finster gibt sich auch ELVIRA 2, das Actionspiel. Demnächst für den Amiga! ● Achtung, Enteninvansion: Nach ihrem Debut auf dem Mega Drive macht Familieduch nun das NES unsicher – wir erzählen DUCKTALES... ● Dazu unseren unschlagbaren Secret Service, brandaktuelle News, Klatsch & Tratsch aus der

Szene... ● Die heiße Mischung kommt am 10. 1. frisch auf den Tisch! Bis dann!!

► Aufschlagen
und abheben... ►



► Robin – Allein im Wald...
► Elvira 2 – Schauer im Tower?



► Freund oder Feind? Beholder 2



**FÜR
6,60 DM?**

KLARO



12x

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



12x

12x

12x

12x

DESHALB

**AB SOFORT
12x
IM JAHR**

**100 %
PREISWERT**

**100 %
SCHNELL**

**100 %
KOMPLETT**

Wenn Sie
ASM abonnieren,
sparen Sie gegen-
über dem Einzel-
kauf einen Batzen
Geld! Das Porto
übernehmen selbst-
verständlich wir.

Wenn Sie ASM
abonnieren, be-
kommen Sie ASM
noch vor dem
offiziellen Er-
scheinungstermin –
früher als Ihre
Nachbarn.

Wenn Sie ASM
abonnieren, ver-
passen Sie mit
Sicherheit keine
einzige Ausgabe
und erhalten
somit ein lücken-
loses Nachschlage-
werk.

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer-Zahlungsbedingungen auf:

[illegible]

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Das ist der Text: (Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)

Bei Angeboten:
 Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den

Unterschrift (bei Minderjährigen das gesetzliche Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

ASM Special Nr.

2	3	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	----

 à 7,50 DM

4

 à 4,50 DM

11	12	13
----	----	----

 à 9,80 DM

MICROWELLE

<input type="checkbox"/> ASM-Sammelordner, 2 Stck.	16,80 DM	<input type="checkbox"/> Risk It (Amiga)	29,— DM
<input type="checkbox"/> ASM-Space-Rat-Shirt,		<input type="checkbox"/> Spaceball (Amiga)	29,— DM
		<input type="checkbox"/> Space Cab (Amiga)	29,— DM
<input checked="" type="checkbox"/> M oder <input checked="" type="checkbox"/> XL (bitte ankreuzen)	20,— DM	<input type="checkbox"/> Freddy (Amiga)	29,— DM
		<input type="checkbox"/> Chemicon (Atari ST)	29,— DM
<input type="checkbox"/> VGA-Spielebox,		<input type="checkbox"/> Skat 2000 (Atari ST)	29,— DM
Version 2.0	29,95 DM	<input type="checkbox"/> The Secret Cave (Atari ST)	29,— DM

+ Porto/Verpackung (Inland 4,— DM, Ausland 6,— DM)

Gesamtbetrag _____

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen zusätzlich eine Nachnahmegebühr von 6,30 DM anfällt. Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt solange der Vorrat reicht! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen!

BÜCHER

<input type="checkbox"/>	1 MB Speicherweiterung für Amiga 500 mit Uhr + Neuromancer	à 149,—
<input type="checkbox"/>	Maverick-Joyboard	à 39,95
<input type="checkbox"/>	Plüsch-Space-Rat	à 40,—
<input type="checkbox"/>	Disk-Quader 10 (rot)	à 9,90
<input type="checkbox"/>	10er-Pack ASM-Leerdisk 3,5" DD	à 19,95
<input type="checkbox"/>	1 Quader + 10 Leerdisk im Pack	à 24,95
<input type="checkbox"/>	Block Out (<input type="checkbox"/> Amiga, <input type="checkbox"/> ST, <input type="checkbox"/> PC, (<input type="checkbox"/> 3,5", <input type="checkbox"/> 5,25"))	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Super Off Road Racer (<input type="checkbox"/> Amiga, <input type="checkbox"/> PC, (<input type="checkbox"/> 3,5", <input type="checkbox"/> 5,25"), <input type="checkbox"/> ST, <input type="checkbox"/> C-64)	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Great Courts (<input type="checkbox"/> Amiga)	à 39,95
<input type="checkbox"/>	(<input type="checkbox"/> PC, (<input type="checkbox"/> 3,5", <input type="checkbox"/> 5,25"))	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Ultima I-III (<input type="checkbox"/> PC 5,25")	à 49,95
<input type="checkbox"/>	(<input type="checkbox"/> C-64 Disk)	à 39,95
<input type="checkbox"/>	Ultima V (C-64 Disk)	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Damocles Set (Spiel + zwei Mission-Disk, Amiga)	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Dragon Wars (Amiga)	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Pool of Radiance (C-64 Disk)	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Caveman Ughlympics (PC 5,25")	à 29,95
<input type="checkbox"/>	Conqueror (PC 5,25")	à 49,95
<input type="checkbox"/>	Chris Hülsbecks »Shades«-CD	à 23,95
<input type="checkbox"/>	Lucasfilm-Koffer (<input type="checkbox"/> Amiga, <input type="checkbox"/> ST, <input type="checkbox"/> PC (5 1/4"))	à 99,—

HEFTE

<input type="checkbox"/>	Das ASM-MEGA-PACK '90 (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner)	à 60,-
<input type="checkbox"/>	Das ASM-MEGA-PACK '89 (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner)	à 60,-
<input type="checkbox"/>	7er-Pack (ASM Special Nr. 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10)	à 25,-
<input type="checkbox"/>	folgende Ausgabe/n zum Einzelpreis: ASM / / zum Neupreis	

ASM Special Nr.

2	3	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	----

 à 7,50 DM

4

 à 4,50 DM

11	12	13
----	----	----

 à 9,80 DM



»ABONNEMENT«

Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

☐ W ☐ O PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die untenig ausgewählten Produkte:

Name

Straße/Postfach

☐ W ☐ O PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der BRD).

Datum

(Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

☐ W ☐ O PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

☐ W ☐ O PLZ/Ort

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

A320

A·I·R·B·U·S



...has landed.

entwickelt in Zusammenarbeit mit



Lufthansa und Deutsche Airbus

FASCINATION



HOTEL PELICAN - Key Biscayne - Miami



1602 N.E. 2nd Ave. - Bayside - Miami

*Landung in Miami ...
die Temperatur beträgt 37,2°...*

Eine glühende Geschichte von Wasser, Sand und Mord.

Das in einem Labor gestohlene aphrodisische Mittel wiederzufinden, ist die Aufgabe von Doralice während der Zwischenlandung in Miami....

Verfügbar auf PC 5.25", 3.5", Amiga,
Atari ST, PC mit Festplatte.

BONICO-Spiele sind
in großen Kauf-
häusern und guten
Fachgeschäften
erhältlich.
BONICO GmbH
Am Südpark 12
D-52972 Kelenroth

BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BONICO-SPIELEN?
BONICO SERVICE-LINE: 06187-47074